

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-103549

(43)Date of publication of application : 23.04.1996

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 7/02

(21)Application number : 06-239916

(71)Applicant : DAIKOKU DENKI CO LTD

(22)Date of filing : 04.10.1994

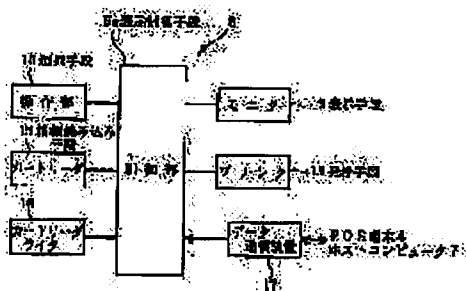
(72)Inventor : MIWA KATSUJI

## (54) CUSTOMER MANAGING SYSTEM FOR GAME PARLOR

### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To provide a customer service with the use of member's cards so as to effectively promote the attraction of customers, and to prevent a situation in which the burden upon an amusement parlor side increases due to an extra work for issuing exchange tickets which are indispensable for the customer service.

**CONSTITUTION:** An input terminal 6 has a control part 6a reads a member's card through a card reader 15 so as to obtain data including an ID number with which a previously registered customer can be specified, and determines whether the member's card is proper or not. If it is proper, data relating to previously set customer services are displayed on a monitor 9. Further, the control part 6a issues an exchange ticket which is required for receiving the customer service, by means of a printer 13 when a selection for receiving the displayed customer service is made by means of a manipulation part 10, and the data relating to the customer's service is transmitted to a POS terminal 4 and a host computer through a data communication device 17.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平8-103549

(43) 公開日 平成8年(1996)4月23日

(51) Int.Cl. <sup>6</sup>	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 2 8			
	3 5 2 F			

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 37 頁)

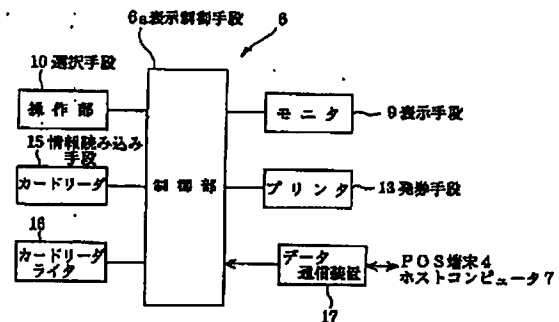
(21) 出願番号	特願平6-239916	(71) 出願人	000108937 ダイコク電機株式会社 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番1号 名古屋国際センタービル2階
(22) 出願日	平成6年(1994)10月4日	(72) 発明者	三輪 勝治 名古屋市中村区那古野一丁目47番1号 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電機株式会社内
		(74) 代理人	弁理士 佐藤 強

(54) 【発明の名称】 遊技場用の顧客管理システム

(57) 【要約】

【目的】 会員カードを利用した顧客サービスの提供によって集客効果の向上を効果的に促進できると共に、その顧客サービスのために不可欠となる引換券の発券業務に伴って遊技場側の負担増を来す事態を防止すること。

【構成】 入力端末6が有する制御部6aは、会員カードから、予め登録された顧客を特定可能なIDコードを含む情報をカードリーダ15を通じて読み込み、その会員カードが適正なものであると判断した場合には、予め設定された顧客サービスに関する情報をモニタ9により表示させる。また、制御部6aは、このように表示された顧客サービスを受ける旨の選択が操作部10を通じて行われたときには、その顧客サービスを受けるのに必要な引換券をプリンタ13を通じて発行すると共に、その顧客サービスに関するデータをPOS端末4及びホストコンピュータ7へデータ通信装置17を通じて送信する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 予め登録された顧客を特定可能な ID コードを含む情報が書き込まれた会員カードと、

この会員カードの書き込み情報を読み込み可能な情報読み込み手段と、

少なくとも文字データを表示可能に構成された表示手段と、

前記情報読み込み手段が前記会員カードから読み込んだ情報に基づいて当該会員カードが適正なものであるか否か判断すると共に、適正と判断した場合に予め設定された顧客サービスに関する情報を前記表示手段により表示させる表示制御手段と、

前記表示手段に表示された顧客サービスを受けるか否かを選択するための選択手段と、

この選択手段により選択された顧客サービスを受けるのに必要な引換券を発行する発券手段とを備えたことを特徴とする遊技場用の顧客管理システム。

【請求項 2】 予め登録された顧客を特定可能な ID コードを含む情報が書き込まれた会員カードと、

この会員カードの書き込み情報を読み込み可能な情報読み込み手段と、

少なくとも文字データを表示可能に構成された表示手段と、

顧客の来店回数を示す来店ポイントを記憶するように設けられ、前記情報読み込み手段が前記会員カードから読み込んだ情報に基づいて当該会員カードが適正なものであるか否か判断すると共に、適正と判断した場合に 1 日につき 1 回のみ前記来店ポイントを加算する来店回数記憶手段と、

この来店回数記憶手段に記憶された来店ポイントが設定値に達したときに、予め設定された顧客サービスを受ける権利が発生した旨の情報を前記表示手段により表示させる表示制御手段と、

前記表示手段に表示された顧客サービスを受けるのに必要な引換券を発行する発券手段とを備えたことを特徴とする遊技場用の顧客管理システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、予め登録された顧客を特定可能な ID コードを含む情報が書き込まれた会員カードを利用して顧客サービスを行い得るようにした遊技場用の顧客管理システムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】 近年、パチンコホールのような遊技場においては、遊技客（顧客）に対し当該遊技客を特定可能な ID コードが書き込まれた会員カードを発行すると共に、その遊技客が遊技により獲得したパチンコ玉の数を、所謂「貯玉」として上記 ID コードに対応付けた状態で記憶できる構成とした顧客管理システムが提供されている。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 上記のような構成を採用した場合には、遊技客側にとっては、獲得パチンコ玉を持ち運ぶ手間がなくなるなどの利点があり、また、パチンコホール側にとっては、会員カードの発行数の増大に伴う固定客の拡大によって集客力の向上を期待できるようになるという利点がある。しかしながら、従来のシステムのように会員カードによって「貯玉」を行い得る構成としただけでは、十分な集客効果を発揮し得ないため、集客力の向上を図るという意味では大きな期待をできないものであった。

【0004】 本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、会員カードの利用者に対してのみ所定の顧客サービスを提供できるようになって、会員カードの発行に伴う集客効果の向上を図り得るようになり、しかも、その顧客サービスを選択的に提供するのに不可欠となる引換券の発券業務のために余分な労力及び時間を必要とすることがなくなり、以て遊技場側の負担増を来す虞がなくなるなどの効果を奏する遊技場用の顧客管理システムを提供することにある。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】 本発明による遊技場用の顧客管理システムは、上記のような目的を達成するために、予め登録された顧客を特定可能な ID コードを含む情報が書き込まれた会員カードと、この会員カードの書き込み情報を読み込み可能な情報読み込み手段と、少なくとも文字データを表示可能に構成された表示手段と、前記情報読み込み手段が前記会員カードから読み込んだ情報に基づいて当該会員カードが適正なものであるか否か判断すると共に、適正と判断した場合に予め設定された顧客サービスに関する情報を前記表示手段により表示させる表示制御手段と、前記表示手段に表示された顧客サービスを受けるか否かを選択するための選択手段と、この選択手段により選択された顧客サービスを受けるのに必要な引換券を発行する発券手段とを備えた構成としたものである（請求項 1）。

【0006】 また、予め登録された顧客を特定可能な ID コードを含む情報が書き込まれた会員カードと、この会員カードの書き込み情報を読み込み可能な情報読み込み手段と、少なくとも文字データを表示可能に構成された表示手段と、顧客の来店回数を示す来店ポイントを記憶するように設けられ、前記情報読み込み手段が前記会員カードから読み込んだ情報に基づいて当該会員カードが適正なものであるか否か判断すると共に、適正と判断した場合に 1 日につき 1 回のみ前記来店ポイントを加算する来店回数記憶手段と、この来店回数記憶手段に記憶された来店ポイントが設定値に達したときに、予め設定された顧客サービスを受ける権利が発生した旨の情報を前記表示手段により表示させる表示制御手段と、前記表示手段に表示された顧客サービスを受けるのに必要な引

換券を発行する発券手段とを備えた構成とすることもできる（請求項2）。

【0007】

【作用及び発明の効果】請求項1記載の遊技場用の顧客管理システムでは、会員カードを保持している顧客つまり予め登録された遊技客が、遊技場に入場して上記会員カードに書き込まれている情報を情報読み込み手段に読み込ませると、表示制御手段が、上記読み込み情報に基づいて当該会員カードが適正なものであるか否かを判断すると共に、適正と判断した場合に予め設定された顧客サービスに関する情報を表示手段により表示させるようになる。遊技客は、上記のように表示手段に表示された顧客サービスを受ける場合には、選択手段を通じて該顧客サービスを選択するものであり、斯様な選択操作が行われると、発券手段が、選択された顧客サービスを受けるのに必要な引換券を発行するようになるから、遊技客は、その引換券を利用して顧客サービスを受けることができる。

【0008】この結果、会員カードの利用者に対してのみ所定の顧客サービスを提供できるようになって、会員カードの付加価値を高め得るようになるため、その会員カードの発行数の増大に伴う固定客の拡大を期待できるものであり、これにて集客効果の向上を図り得るようになる。しかも、この場合には、引換券の発券動作が遊技客側の操作のみにより自動的に行われるから、顧客サービスを選択的に提供するのに不可欠となる引換券の発券業務のために余分な労力及び時間を必要とすることがなくなつて、遊技場側の負担増を来す虞がなくなる利点がある。

【0009】請求項2記載の遊技場用の顧客管理システムでは、会員カードを保持している顧客つまり予め登録された遊技客が、遊技場に入場して上記会員カードに書き込まれている情報を情報読み込み手段に読み込ませると、顧客の来店回数を示す来店ポイントを記憶するように設けられた来店回数記憶手段が、上記読み込み情報に基づいて当該会員カードが適正なものであるか否かを判断すると共に、適正と判断した場合に1日につき1回のみ前記来店ポイントを加算するようになる。そして、来店回数記憶手段に記憶された来店ポイント（つまり前記遊技客の来店回数）が設定値に達したときには、表示制御手段が、予め設定された顧客サービスを受ける権利が発生した旨の情報を表示手段により表示させるようになると共に、発券手段が、選択された顧客サービスを受けるのに必要な引換券を発行するようになるから、遊技客は、その引換券を利用して顧客サービスを受けることができる。

【0010】この結果、会員カードの利用者に対してのみ来店回数に応じた顧客サービスを提供できるようになって、当該遊技客の来店回数の増大を図り得るようになるため、集客効果の向上を期待できるものであり、この

場合においても、引換券の発券動作が遊技客側の操作のみにより自動的に行われるから、顧客サービスを選択的に提供するのに不可欠となる引換券の発券業務のために余分な労力及び時間を必要とすることがなくなつて、遊技場側の負担増を来す虞がなくなる利点がある。

【0011】

【実施例】以下、本発明の一実施例について図面を参照しながら説明する。図29には本実施例で利用する会員カード1の正面図が示されている。この会員カード1は、例えばパチンコホールの遊技会員として予め登録された遊技客（顧客）に対して発行されるものであり、その表面には、テープ状の磁気記録部1aが設けられていると共に、加盟店及び上記会員に固有のデータに対応した数字列1b、会員の氏名を示す文字列1c、会員契約をした加入年月、カード発行年月、カード有効年月をそれぞれ示す数字列1d～1fがエンボス加工によって形成されている。

【0012】上記磁気記録部1aには、例えば図30に示すフォーマット例のように、パチンコホールを特定するための加盟店コードΔA、会員を特定するためのIDコードである会員コードΔB、カード有効年月を示す有効期限データΔCが記録されている。尚、図30中の「x」は、この実施例の場合、任意の十進数（実際には4ビットの2進コード）が入るという意味であり、以下の説明で出現する「x」も同様の意味を示すものである。

【0013】図31には、遊技客がパチンコホール内での遊技により獲得した遊技媒体であるパチンコ玉の数を記録するための景品引換券2の正面図が示されている。この景品引換券2は、磁気カードより成るもので、その表面には、記録したパチンコ玉数を目視できるように表示するための替換可能なサーマル表示部2aが設けられている。

【0014】上記景品引換券2には、例えば図32に示すフォーマット例のように、パチンコホールに固有の会員コードΔD、通し番号である引換券番号ΔE、当該景品引換券2の発行年月日データΔF、獲得パチンコ玉数を示す数値データΔGが磁気データとして記録されている。尚、パチンコホールにおいて、パチンコゲーム機の他にスロットマシンが設置されている場合には、上記景品引換券2の磁気データ中に、遊技媒体がパチンコ玉及びスロットマシン用メタルの何れであることを示す種別フラグ（例えば「0」または「1」）を記憶すれば良い。

【0015】図33には、本発明によるシステム構成例の概略が示されている。この図33において、遊技場であるパチンコホール内に多数台設置された玉計数機3は、遊技客がパチンコホール内での遊技により獲得したパチンコ玉を計数すると共に、その計数結果を記録した前記景品引換券2を後述のように発行する構成となっており、その具体的構成については後述する。

5

【0016】パチンコホール内の景品交換カウンタに設置された複数のPOS端末4は、前記景品引換券2に基づいた景品の払い出しなどを行うためのものであり、その具体的構成については後述する。

【0017】遊技客に対して、後述のような各種顧客サービスを提供するための引換券を発行するための発券管理装置5は、パチンコホール内に設置された複数のデータ表示端末兼用の入力端末6とホストコンピュータ7（本発明でいう来店回数記憶手段に相当）とを含んで成るもので、これら入力端末6及びホストコンピュータ7と前記POS端末4との間をLAN回線8で接続した構成となっている。

【0018】上記入力端末6は、周知のパチンコホール用集中管理装置から入力されるパチンコゲーム機に関する特賞回数、打止回数などの稼働データを表示することによって、遊技客側の便宜を図るために設けられたデータ表示端末を利用して構成されたもので、図2に示す外観となっている。

【0019】即ち、図2において、入力端末6は、上部にCRTディスプレイ或いはLCDディスプレイパネルなどより成るモニタ9（本発明でいう表示手段に相当）を備えており、そのモニタ9の画面上には、例えばマトリックス方式のタッチスイッチより成る操作部10が本発明でいう選択手段として設けられている。また、入力端末6の前面側には、前記会員カード1及び景品引換券2をそれぞれ挿入するための挿入口11及び12が設けられていると共に、内部のプリンタ（これは本発明でいう発券手段に相当するもので、図1に符号13を付して示す）により印字された紙片を排出するための排出口14が設けられている。

【0020】図1には、上記入力端末6の電気的構成の概略が機能ブロックの組み合わせにより示されている、この図1において、本発明でいう情報読み込み手段に相当したカードリーダー15は、前記挿入口11に挿入された会員カード1の記憶データを読み出すために設けられている。また、カードリーダーライタ16は、前記挿入口12に挿入された景品引換券2の記憶データの読み出し及び当該景品引換券2に対するデータ書き込みを行うために設けられている。尚、このカードリーダーライタ16は、景品引換券2のサマール表示部2aの表示内容を書き換える機能も備えている。

【0021】入力端末6の中核をなす制御部6a（本発明でいう表示制御手段に相当）は、コンピュータにより構成されたもので、上記操作部10、カードリーダー15及びカードリーダーライタ16からの各入力信号並びに予め記憶した制御プログラムに基づいて、モニタ9、プリンタ13及びカードリーダーライタ16の制御を行うと共に、前記POS端末4及びホストコンピュータ7との間でのデータの送受信制御をデータ通信装置17を通じて行う構成となっている。

6

【0022】図3～図5には、上記入力端末6の制御部6aによる制御内容が示されており、以下、その制御内容についてホストコンピュータ7側の関連構成などと共に説明する。

【0023】図3において、制御部6aは、電源投入状態ではモニタ9に対し図6に示すような初期画面（会員カード1の挿入を促す画面）を表示し（ステップA1）、この表示状態で挿入口11に会員カード1が挿入されるまで待機する（ステップA2）。会員カード1が挿入されたときには、会員データ受信処理ルーチンA3を実行する。

【0024】このルーチンA3では、挿入された会員カード1からカードリーダー15を通じて読み取った会員コードΔBをホストコンピュータ7へ送信すると共に、この送信に応じてホストコンピュータ7側からアンサバックされてくるデータを受信し、その受信データを図示しないバッファメモリに一時記憶する。

【0025】ここで、ホストコンピュータ7には、会員カード1を発行した全部の会員についての会員マスタデータΣMmが図58に示すようなフォーマットで記憶されていると共に、各会員毎の多数の会員データΣMが例えば図60に示すようなフォーマットで記憶されている。

【0026】つまり、図58において、会員マスタデータΣMmは、登録されている会員カード1に対応した会員コードΔB、「会員氏名」、予め各会員毎に登録された例えば4桁の「暗証番号」、会員の「生年月日」、会員の性別を示す性別フラグFF、会員としての「登録年月」、会員カード1の「発行年月」、会員カード1の「有効期限」、当該会員コードΔBが無効なものであること（例えば紛失・盗難などの届け出があったもの）であることを示す無効フラグFZ、「会員住所」、会員の「電話番号」の各データを組み合わせた構成となっている。また、図60において、会員データΣM中は、会員コードΔB、「暗証番号」、当該会員が遊技により獲得したパチンコ玉数を示す「貯玉数」データ、顧客サービスの一つである「来店ポイント」、無効フラグFZとを組み合わせた構成となっている。

【0027】そして、ホストコンピュータ7は、入力端末6側から会員コードΔBを受けたときに、その会員コードΔBに対応した会員データΣMに無効フラグFZが存在しない場合のみ、当該会員データΣMと、会員マスタデータΣMm中の「生年月日」データ（上記会員データ中の会員コードΔBと対応したもの）とをアンサバックし、無効フラグFZが存在する場合には受付不可データをアンサバックする構成となっている。尚、上記「貯玉数」データは、POS端末4或いは入力端末6において後述のような貯玉動作や景品払出動作及び商品発注動作などが行われるのに応じて増減するデータであり、また、上記「来店ポイント」データは、遊技客の来店時に

会員カード1を利用するのに応じて後述のようにして増加するデータである。また、会員カード1の磁気記録部1aに「生年月日」データを記憶しておけば、上記のようなアンサバック時に「生年月日」データを含める必要はない。

【0028】図3に翻って、会員データ受信処理ルーチンA3の実行後には、挿入された会員カード1が有効なものか否かを判断する(ステップA4)。このステップA4では、会員データ受信処理ルーチンA3の実行に応じてホストコンピュータ7側から会員データΣMがアンサバックされた場合に、これを会員カード1が有効な状態と判断する(受付不可データがアンサバックされたときには会員カード1が無効な状態と判断する)。尚、会員カード1を当該パチンコホールのみで使用可能なシステムとする場合には、当該会員カード1から読み取った加盟店コードΔAに基づいて、他のパチンコホールの会員カード1を無効と判断する構成とすれば良いものである。

【0029】挿入された会員カード1が無効なものであると判断した場合には、モニタ9に対して当該会員カード1を受け付けることができない旨のメッセージを所定時間だけ表示するステップA5、会員カード1を返却(排出)するステップA6、前記バッファメモリに一時記憶した受信データ(会員データΣM及び「生年月日」データ)をクリアするステップA7を順次実行した後、初期画面表示ステップA1へ戻る。

【0030】これに対して、挿入された会員カード1が有効なものであると判断した場合には、バッファメモリに一時記憶している会員データΣM中の会員コードΔB、「暗証番号」、「貯玉数」データ、「来店ポイント」データと、同じくバッファメモリに一時記憶している「生年月日」データとを、図示しない主メモリに対し、図17に示すようなフォーマットの会員データΣM'としてセットする(ステップA8)。

【0031】この後には、上記のようにセットした会員データΣM'に対応した会員カード1が、当日において初めて挿入口11に挿入されたものであるか否かを判断する(ステップA9)。ここで「NO」と判断した場合には、後述するメニュー画面表示ステップA25へ移行するが、「YES」と判断した場合には、会員データΣM'中の「来店ポイント」に対して一定のポイント例えば「10」を加算する(ステップA10)。

【0032】次いで、会員データΣM'中の「生年月日」データが当日の日付と合致するか否か、つまり、挿入された会員カード1の持ち主の誕生日か否かを判断する(ステップA11)。ここで「NO」と判断した場合には、後述するゲーム画面表示ステップA20へ移行するが、「YES」と判断した場合には、モニタ9に対し図7に示すような誕生日プレゼント画面を表示する(ステップA12)。具体的には、この誕生日プレゼント画

面には、誕生日を祝うメッセージa1と、プレゼント券の受け取りを促すメッセージa2が表示される。

【0033】このような誕生日プレゼント画面の表示後には、図20のような形式の誕生日プレゼント券BP(本発明でいう引換券に相当)をプリンタ13を通じて印字すると共に、その誕生日プレゼント券BPを排出口14から排出する印字出力処理ステップA13を実行する。ここで、上記誕生日プレゼント券BPには、図20に示したように、当日の日付m1、誕生日を祝うメッセージm2、当該誕生日プレゼント券BPに関するメッセージm3、バーコードm4、パチンコホール名m5、会員ナンバ(会員カード1の会員コードΔBに対応)などが記録される。

【0034】尚、上記バーコードm4のフォーマットは、例えば図25に示す状態となっている。つまり、図25において、バーコードm4は、誕生日プレゼント券BPであることを示す区分コード、加盟店コードΔA、当日の年月日、会員コードΔBを組み合わせた構成となっている。

【0035】このような印字出力処理ステップA13の実行後には、前記会員データΣM'中の「来店ポイント」が規定ポイントKP(例えば「300」、「500」、「700」、「1000」の4段階のポイントが設定されている)に達したか否かを判断する(ステップA14)。ここで、「NO」と判断した場合には、後述するメニュー画面表示ステップA25へ移行するが、「YES」と判断した場合には、モニタ9に対し図8に示すようなポイント画面を表示する(ステップA15)。

【0036】具体的には、図8のポイント画面には、来店を感謝するメッセージb1、「来店ポイント」を知らせるメッセージb2、プレゼントの内容及びそのプレゼントを受け取るか否かを確認するメッセージb3が表示されると共に、「はい」、「いいえ」の文字b4、b5が表示される。この場合、文字b4、b5に対応した各部分が押圧操作されたときには、その操作箇所がタッチスイッチより成る前記操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあっては、上記のような押圧操作箇所が、それぞれ受取スイッチ(文字b4部分)及び受取保留スイッチ(文字b5部分)として機能するようになっている。

【0037】上記のようなポイント画面の表示状態では、操作部10の受取スイッチ(文字b4部分)を通じた受取選択操作、若しくは受取保留スイッチ(文字b5部分)を通じた受取保留選択操作が行われるまで待機する(ステップA16a、A16b)。

【0038】この場合、受取保留選択操作が行われたときには、後述するメニュー画面表示ステップA25へ移行するが、受取選択操作が行われたときには、モニタ9に表示されているポイント画面中に、プレゼント券を印

刷中である旨のメッセージ、並びにプレゼント券の受け取りを促すメッセージ（何れも図示せず）を追加表示する（ステップA17）。

【0039】次いで、図21のような形式のポイント用プレゼント券PP（本発明でいう引換券に相当）をプリンタ13を通じて印字すると共に、そのプレゼント券PPを排出口14から排出する印字出力処理ステップA18を実行する。ここで、上記ポイント用プレゼント券PPには、図21に示したように、「プレゼント券」の文字n1、パチンコホール名n2、規定ポイントKP及び  
10 プレゼントの内容を知らせるメッセージn3、バーコードn4、ポイント用プレゼント券PPに関するメッセージn5、ポイント用プレゼント券PPの発行年月及び日時n6、会員ナンバn7などが記録される。

【0040】尚、上記バーコードn4のフォーマットは、例えば図26に示す状態となっている。つまり、図26において、バーコードn4は、ポイント用プレゼント券PPであることを示す区分コード、加盟店コードΔA、当日の年月日、会員コードΔB、プレゼントする商品を示す商品コードΔPを組み合わせた構成となっている。但し、プレゼントを商品とする必要はなく、例えば  
20 パチンコ玉をプレゼントする構成としても良い。

【0041】上記のような印字出力処理ステップA18の実行後には、主メモリに記憶している会員データΣM'中の「来店ポイント」を前記ポイント用プレゼント券PPに表示された規定ポイントKPだけ減算するステップA19を実行した後にメニュー画面表示ステップA25へ移行する。

【0042】前記ステップA11で「NO」と判断された場合、つまり会員カード1が挿入されたときに、当日が当該会員カード1の持ち主の誕生日でなかった場合に実行されるゲーム画面表示ステップA20では、モニタ9に対し図9に示すようなゲーム画面を表示する。

【0043】具体的には、図9のゲーム画面には、各桁の文字がランダムに変化する動作を行った状態の例えば3桁のルーレットc1が表示されると共に、「ストップ」の文字c2及び当該文字c2部分にタッチすることを促すメッセージc3が示される。この場合、文字c2に対応した部分が押圧操作されたときには、その操作箇所がタッチスイッチより成る前記操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあっては、上記のような押圧操作箇所がストップスイッチとして機能するようになっている。

【0044】次いで、停止制御ルーチンA20aでは、上記ストップスイッチの操作が行われたとき、若しくは一定時間が経過したときに、前記ルーレットc1の動作停止制御（各桁の文字変動の停止制御）を行うものであり、この後には、ルーレットc1が当たり（各桁の文字が所定の組み合わせとなった状態）にあるか否かを判断する（ステップA21）。

【0045】上記ステップA21で「NO」と判断した場合には、モニタ9に対して、例えば「残念でした。今回のチャレンジにご期待ください。」というような外れメッセージを所定時間だけ表示するステップA22を実行した後に、前記判断ステップA14以降の制御を実行する。これに対して、「YES」と判断した場合には、モニタ9に対して、当たりであること並びに当たり券SPの受け取りを促す内容の当たりメッセージを所定時間だけ表示するステップA23を実行した後に、図22のような形式の当たり券SP（本発明でいう引換券に相当）をプリンタ13を通じて印字すると共に、その当たり券SPを排出口14から排出する印字出力処理ステップA24を実行した後に前記判断ステップA14以降の制御を実行する。

【0046】ここで、上記当たり券SPには、図22に示したように、ルーレットc1が当たりになったことを祝うメッセージo1、当該当たり券SPに関するメッセージo2、パチンコホール名o3、当日の日付o4、会員ナンバo5などが記録される。

【0047】さて、ステップA25では、モニタ9に対し図10(a)に示すようなメニュー画面を表示するものであり、このメニュー画面には、メニューの内容を示す「雨傘レンタル」、「駐車券」、「貯玉」、「貯玉・来店ポイント照会」の各文字d1、d2、d3、d4が表示されると共に、「終了」の文字d5が表示される。この場合、文字d1～d5に対応した各部分が押圧操作されたときには、その操作箇所がタッチスイッチより成る前記操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあっては、上記のような押圧操作箇所が、それぞれメニュー選択スイッチ（文字d1～d4部分）及び終了スイッチ（文字d5部分）として機能するようになっている。

【0048】上記のようなメニュー画面の表示状態では、操作部10のメニュー選択スイッチ（文字d1～d4部分）を通じたメニュー選択操作、若しくは終了スイッチ（文字d5部分）を通じた終了指定操作が行われるまで待機する（ステップA26、A27）。そして、終了指定操作が行われたときには、終了処理ルーチンA28を実行した後に初期画面表示ステップA1へ戻る。

【0049】上記終了処理ルーチンA28では、前記主メモリにセットされている会員データΣM'中の「貯玉数」データ若しくは「来店ポイント」データが当初のデータ（受信データ）と比べて増減があった場合に、当該会員データΣM'をホストコンピュータ7へ送信する処理、その送信後に主メモリ中の会員データΣM'をクリアする処理、挿入されている会員カード1を返却する処理などを行う。

【0050】これに対して、メニュー画面の表示状態で前述したメニュー選択操作が行われた場合（ステップA26で「YES」）には、選択されたメニューが暗証番  
50

号の入力処理が必要なもの（この実施例では、「貯玉」及び「貯玉・来店ポイント照会」）であるかを判断する（ステップA29）。ここで「NO」と判断した場合には、図4に示す判断ステップA39へ移行するが、「YES」と判断した場合には暗証ガイダンスを出力するステップA30を実行する。

【0051】上記暗証ガイダンス出力ステップA30では、図10（b）に示すように、モニタ9に表示されたメニュー画面に対して、暗証番号の入力を促すメッセージd6を追加表示すると共に、暗証番号入力用の数字及び文字列d7を追加表示する。尚、上記数字及び文字列d7は、暗証番号用の「0」から「9」までの数字、暗証番号の入力終了を示す「済み」、及び入力数字を訂正するための「訂正」の文字に対応した各部分が押圧操作されたときには、その操作箇所がタッチスイッチより前記操作部10により特定されるようになっており、それらの選択的な押圧操作に応じて4桁の暗証番号を入力できるようにになっている。

【0052】次いで、上記数字及び文字列d7部分を通じた暗証番号の入力操作、若しくは終了スイッチ（文字d5部分）を通じた終了指定操作が行われるまで待機する（ステップA31、A32）。そして、終了指定操作が行われたときには、前記終了処理ルーチンA28と同様の終了処理ルーチンA33を実行した後に初期画面表示ステップA1へ戻る。

【0053】暗証番号の入力操作が行われた場合（ステップA31で「YES」）には、入力された暗証番号が前記主メモリにセットされた会員データΣM'中の「暗証番号」と合致するか否かを判断する（ステップA34）。

【0054】暗証番号が合致しない場合には、モニタ9に表示されたメニュー画面に対し、前記メッセージd6、数字及び文字列d7に代えて、例えば「暗証番号が違います」というような不一致メッセージを表示し（ステップA35）、この後に前述したような終了指定操作が行われるまで、若しくは一定時間T（10秒程度）が経過するまで待機する（ステップA36、A37）。そして、終了指定操作が行われたときには、前記終了終了処理ルーチンA33以降の制御を実行し、上記終了指定操作が行われないまま一定時間Tが経過したときには、前記ステップA30へ移行することによって、モニタ9上の上記不一致メッセージに代えてメッセージd6、数字及び文字列d7を表示した状態に戻る。尚、入力された暗証番号が合致しない状態が所定回数繰り返されたときには、会員カード1を返却した上で初期画面表示ステップA1へ戻る構成とすることもできる。

【0055】入力された暗証番号が合致した場合（ステップA34で「YES」）には、前記暗証ガイダンス（メッセージd6、数字及び文字列d7）の出力を停止するステップA38を実行し、この後に判断ステップA

39（図4参照）へ移行する。この判断ステップA39は、判断ステップA40、A41（図4参照）及びA42（図5参照）と共に、前述したメニュー選択操作の内容を判断するためのものである。

【0056】即ち、上記判断ステップA39では、「駐車券」の文字d2部分に対応したメニュー選択スイッチの操作が行われたか否かを判断し、ここで「NO」と判断した場合には、ステップA40において「雨傘レンタル」の文字d1部分に対応したメニュー選択スイッチの操作が行われたか否かを判断する。さらに、このステップA40で「NO」と判断した場合には、ステップA41において「貯玉・来店ポイント照会」の文字d4部分に対応したメニュー選択スイッチの操作が行われたか否かを判断し、ここで「NO」と判断した場合には、ステップA42において「貯玉」の文字d3部分に対応したメニュー選択スイッチの操作が行われたか否かを判断するものである。

【0057】メニュー選択操作の内容が「駐車券」であった場合（ステップA39で「YES」）には、モニタ9に対して図11に示すような駐車券発行画面を表示する（ステップA43）。図11に示す駐車券発行画面には、駐車券を発行して良いか否かの確認を行うためのメッセージe1が表示されると共に、「はい」、「いいえ」の文字e2、e3が表示される。この場合、文字e2、e3に対応した各部分が押圧操作されたときには、その操作箇所がタッチスイッチより成る前記操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあつては、上記のような押圧操作箇所が、それぞれ発券スイッチ（文字e2部分）及び非発券スイッチ（文字e3部分）として機能するようになってい

【0058】上記のような駐車券発行画面の表示状態では、操作部10の発券スイッチ（文字e2部分）を通じた発券操作、若しくは非発券スイッチ（文字e3部分）を通じた発券保留操作が行われるまで待機する（ステップA44a、A44b）。

【0059】この場合、発券保留操作が行われたときには、前記メニュー画面表示ステップA25へ移行するが、発券操作が行われたときには、モニタ9に表示されている駐車券発行画面中に、駐車券を印刷中である旨のメッセージ、並びに駐車券の受け取りを促すメッセージ（何れも図示せず）を追加表示するようになる（ステップA45）。

【0060】次いで、図23のような形式の駐車券CP（本発でいう引換券に相当）をプリンタ13を通じて印字すると共に、その駐車券CPを排出口14から排出する印字出力処理ステップA46を実行する。ここで、上記駐車券CPには、図23に示したように、「駐車券」の文字p1、パチンコホール名p2、バーコードp3、当該駐車券CPに関するメッセージp4、当該駐車券CPの発行年月及び日時p5、会員ナンバp6-などが記録



される。

【0061】尚、上記バーコードp3のフォーマットは、例えば図27に示す状態となっている。つまり、図27において、バーコードp3は、駐車券CPであることを示す区分コード、加盟店コードΔA、当日の年月日、当日の通し番号である連番を組み合わせた構成となっている。

【0062】上記のような印字出力処理ステップA46の実行後には、主メモリに対して、図18のようなフォーマットの駐車券データΣCを記憶するステップA47  
10 を実行した後にメニュー画面表示ステップA25へ移行する。尚、このように記憶された駐車券データΣCは、前述した終了処理ルーチンA28或いはA33の実行時において、ホストコンピュータ7へ送信される構成となっている。

【0063】メニュー選択操作の内容が「雨傘レンタル」であった場合（ステップA40で「YES」）には、モニタ9に対して図12に示すような雨傘レンタル画面を表示する（ステップA48）。図12に示す雨傘  
20 レンタル画面には、雨傘レンタル券を発行して良いか否かの確認を行うためのメッセージf1が表示されると共に、「はい」、「いいえ」の文字f2、f3が表示される。この場合、文字f2、f3に対応した各部分が押圧操作されたときには、その操作箇所がタッチスイッチより成る前記操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあつては、上記のような押圧操作箇所が、それぞれ発券スイッチ（文字f2部分）及び非発券  
スイッチ（文字f3部分）として機能するようになっている。

【0064】上記雨傘レンタル画面の表示状態では、操作部10の発券スイッチ（文字f2部分）を通じた発券  
30 操作、若しくは非発券スイッチ（文字f3部分）を通じた発券保留操作が行われるまで待機する（ステップA49a、A49b）。

【0065】この場合、発券保留操作が行われたときには、前記メニュー画面表示ステップA25へ移行するが、発券操作が行われたときには、モニタ9に表示されている雨傘レンタル画面中に、雨傘レンタル券を印刷中  
40 である旨のメッセージ、並びに雨傘レンタル券の受け取りを促すメッセージ（何れも図示せず）を追加表示するようになる（ステップA50）。

【0066】次いで、図24のような形式の雨傘レンタル券UP（本発明でいう引換券に相当）をプリンタ13を通じて印字すると共に、その雨傘レンタル券UPを排  
50 出口14から排出する印字出力処理ステップA51を実行する。ここで、上記雨傘レンタル券UPには、図24に示したように、「雨傘レンタル券」の文字q1、パチンコホール名q2、バーコードq3、当該雨傘レンタル券UPに関するメッセージq4、当該雨傘レンタル券UPの発行年月及び日時q5、会員ナンバq6などが記録

される。

【0067】尚、上記バーコードq3のフォーマットは、例えば図28に示す状態となっている。つまり、図28において、バーコードq3は、雨傘レンタル券UPであることを示す区分コード、加盟店コードΔA、会員コード、レンタル品（この場合雨傘）を示す品名コードを組み合わせた構成となっている。

【0068】上記のような印字出力処理ステップA51の実行後には、主メモリに対して、図19のようなレンタル券データΣUを記憶するステップA52を実行した  
後にメニュー画面表示ステップA25へ移行する。

【0069】メニュー選択操作の内容が貯玉・来店ポイント照会操作であった場合（ステップA41で「YES」）には、モニタ9に対して図13のような貯玉・来店ポイント照会画面を表示する（ステップA53）。

【0070】具体的には、図13の貯玉・来店ポイント照会画面には、前記ステップA8で主メモリにセットされている会員データΣM'の中から読み出した「貯玉数」データ及び「来店ポイント」データがそれぞれ数字列g  
1及びg2として表示されると共に、「プレゼント」及び「終了」の各文字g3及びg4が表示される。この場合、文字g3及びg4に対応した各部分が押圧操作されたときには、操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあつては、上記のような押圧操作箇所がそれぞれプレゼントスイッチ及び終了スイッチとして機能するようになっている。

【0071】上記のような貯玉・来店ポイント照会画面の表示状態では、プレゼントスイッチによるプレゼント指定操作若しくは終了スイッチによる終了指定操作が行  
われるまで待機する（ステップA54、A55）。そして、終了指定操作が行われたときには、前記メニュー画面表示ステップA25へ戻るが、プレゼント指定操作が行われたときには、モニタ9に対して図14のような  
プレゼント画面を表示する（ステップA56）。

【0072】具体的には、図14のプレゼント画面には、前述した4段階の規定ポイントKPとプレゼント商品の名称とを対応させた文字列h1～h4、「来店ポイント」データを示す文字列h5、操作手順を説明するメ  
ッセージh6が表示されると共に、「プレゼント」及び「終了」の各文字h7及びh8が表示される。この場合、文字h1～h4、文字h7及びh8に対応した各部分が押圧操作されたときには、操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあつては、上記の  
ような押圧操作箇所がそれぞれ点数選択スイッチ（文字h1～h4部分）、プレゼントスイッチ及び終了スイッチとして機能するようになっている。

【0073】上記のようなプレゼント画面の表示状態では、点数選択スイッチ及びプレゼントスイッチによるプレゼント指定操作若しくは終了スイッチによる終了指定  
50 操作が行われるまで待機する（ステップA57、A5

8)。そして、終了指定操作が行われたときには、前記貯玉・来店ポイント照会画面表示ステップA53へ戻るが、プレゼント指定操作が行われたときには、プレゼント条件が成立しているか否かを判断する(ステップA59)。尚、上記プレゼント条件が成立した状態とは、文字列h5に表示された「来店ポイント」が、プレゼント指定操作により選択された規定ポイント以上ある状態を指すものである。

【0074】そして、プレゼント条件が成立していないと判断した場合には、貯玉・来店ポイント照会画面表示ステップA53へ戻るが、プレゼント条件が成立していた場合には、モニタ9に表示されているプレゼント画面中に、プレゼント券を印刷中である旨のメッセージ、並びにプレゼント券の受け取りを促すメッセージ(何れも図示せず)を追加表示するようになる(ステップA60)。

【0075】次いで、前述したポイント用プレゼント券PP(図21参照)をプリンタ13を通じて印字すると共に、そのプレゼント券PPを排出口14から排出する印字出力処理ステップA61を実行すると共に、主メモリに記憶している会員データΣM'中の「来店ポイント」を前記ポイントプレゼント券PPに表示された規定ポイントKPだけ減算するステップA62を実行し、この後に貯玉・来店ポイント照会画面表示ステップA53へ戻る。

【0076】メニュー選択操作の内容が「貯玉」であった場合(図5に示すステップA42で「YES」には、追加の貯玉が可能か否か、具体的には、現在の貯玉数(主メモリに記憶されている会員データΣM'中の「貯玉数」データに相当)が予め設定された貯玉限度値Smax(パチンコ玉の場合は例えば「5000」)以下か否かを判断する(ステップA63)。

【0077】追加の貯玉が不可能な場合には、モニタ9に対して図15に示すような貯玉不許可メッセージ画面を表示する(ステップA64)。具体的には、図15の貯玉不許可メッセージ画面には、主メモリ中の会員データΣM'中から読み出した「貯玉数」データが数字列i1として表示されると共に、これ以上の貯玉ができない旨のメッセージi2、「終了」の文字i3が表示される。この場合、文字i3に対応した部分が押圧操作されたときには、操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあつては、上記のような押圧操作箇所が終了スイッチとして機能するようになっている。

【0078】上記のような貯玉不許可メッセージ画面の表示状態では、終了スイッチ(文字i3部分)を通じた終了指定操作が行われるまで、若しくは一定時間Tが経過するまで待機する(ステップA65、A66)。そして、終了指定操作が行われたとき、若しくは終了指定操作が行われないまま一定時間Tが経過したときには、前記メニュー画面表示ステップA25へ戻る。

【0079】これに対して、追加の貯玉が可能な場合(ステップA63で「YES」)には、モニタ9に対して図16に示すような貯玉画面を表示する(ステップA67)。具体的には、図16の貯玉画面には、主メモリ中の会員データΣM'中から読み出した「貯玉数」データに応じた数字列j1、貯玉可能なパチンコ玉数(貯玉限度値Smax-「貯玉数」データ)を示すメッセージj2、貯玉する場合の操作手順を指示するメッセージj3が表示されると共に、「貯玉」、「とりけし」、「終了」の文字j4~j6が表示される。この場合、文字j4~j6に対応した各部分が押圧操作されたときには、操作部10により特定されるようになっており、操作部10にあつては、上記のような押圧操作箇所が、それぞれ貯玉スイッチ(文字j4部分)、取消スイッチ(文字j5部分)及び終了スイッチ(文字j6部分)として機能するようになっている。

【0080】上記のような貯玉画面の表示状態では、挿入口12に対する景品引換券2の挿入、若しくは終了スイッチ(文字j6部分)を通じた終了指定操作が行われるまで待機する(ステップA68、A69)。

【0081】この場合、終了指定操作が行われたときには、前記メニュー画面表示ステップA25へ戻るが、挿入口12に景品引換券2が挿入されたときには、挿入された景品引換券2が有効なものか否かを当該引換券2から読み込んだデータに基づいて判断する(ステップA70)。

【0082】挿入された景品引換券2が無効であった場合には、その景品引換券2を返却するステップA71を実行した後にステップA68へ戻る。これに対して、挿入された景品引換券2が有効なものであった場合には、表示変更処理ルーチンA72を実行する。

【0083】この表示変更処理ルーチンA72では、挿入された景品引換券2から読み込んだ数値データΔGを、主メモリにセットされている会員データΣM'中の「貯玉数」データに合算すると共に、貯玉画面(図16参照)中の「貯玉数」データに応じた数字列j1を上記のような合算後の新たな「貯玉数」データに変更すると共に、同じく貯玉画面中の貯玉可能なパチンコ玉数を示すメッセージj2内の数値を上記新たな「貯玉数」データに応じたものに変更する。

【0084】この後には、貯玉スイッチ(文字j4部分)を通じた貯玉指定操作、若しくは取消スイッチ(文字j5部分)を通じた取消指定操作が行われるまで待機する(ステップA73、A74)。

【0085】取消指定操作が行われたときには、モニタ9に表示された貯玉画面中に、メッセージj2、j3に代えて、例えば「景品引換券が返却されます。おとりください。」というような返却メッセージを所定時間だけ表示し(ステップA75、A76)、この後に景品引換券2を返却するステップA77を実行してステップA6

3へ戻る。

【0086】これに対して、貯玉指定操作が行われたとき（ステップA73で「YES」）には、挿入された景品引換券2に記録されている数値データΔGと、主メモリに記憶されている会員データΣM'中の「貯玉数」データとの合計が前記貯玉限度値Smaxを越えるか否か、つまり貯玉できずにオーバーフローする余り分があるか否かを判断する（ステップA78）。

【0087】このステップA78で「YES」と判断した場合、つまり景品引換券2に記録された数値データΔGを貯玉する際に余り分が生じない場合には、モニター9に表示された貯玉画面中に、メッセージj2、j3に代えて、例えば「すべて貯玉できました。景品引換券は回収されます。」というような貯玉完了メッセージを所定時間だけ表示し（ステップA79、A80）、この後に上記景品引換券2の記録データをカードリーダー16により消去した後に内部の回収ボックス内に取り込むステップA81、景品引換券2から読み込んだ数値データΔGを主メモリにセットされている会員データΣM'中の「貯玉数」データに合算するステップA82を順次実行した後ステップA63へ戻る。

【0088】前記ステップA78で「NO」と判断した場合、つまり景品引換券2に記録された数値データΔGを貯玉する際に余り分が生ずる場合には、モニター9に表示された貯玉画面中に、メッセージj2、j3に代えて、例えば「一部しか貯玉できませんので景品引換券が返却されます。おとりください。」というような貯玉完了メッセージを所定時間だけ表示し（ステップA83、A84）、この後に引換券返却処理ルーチンA85を実行する。

【0089】このルーチンA85では、景品引換券2に記録されていた数値データΔGから貯玉可能分（貯玉限度値Smaxから主メモリに記憶されている会員データΣM'中の「貯玉数」データを差し引いた値）を減算し、その減算結果を、景品引換券2に対しカードリーダー16を通じて新たな数値データΔGとして書き込むと共に、景品引換券2のサーマル表示部2aの表示内容を上記数値データΔGに応じた内容に書き換え、この後に景品引換券2を返却（排出）するという制御を行う。

【0090】上記引換券返却処理ルーチンA85の実行後には、上述のような貯玉可能分に対応した数値を、主メモリにセットされている会員データΣM'中の「貯玉数」データに合算するステップA86を順次実行した後ステップA63へ戻る。

【0091】以上述べたような入力端末6による主要機能を要約すると以下になる。

(1) 会員カード1がセット（挿入）された状態では、その会員カード1に関する会員データΣM（これには会員コードΔB、「暗証番号」、当該会員が遊技により獲得したパチンコ玉数を示す「貯玉数」データ、当該会員

の来店日数に応じた「来店ポイント」データなどが含まれる）及び「生年月日」データをホストコンピュータ7の会員データファイル（図60参照）及び会員マスターデータファイル（図58参照）から呼び出し、そのデータを会員データΣM'として記憶する。

【0092】(2) セットされた会員カード1が有効なものであった場合には、会員データΣM'中の「来店ポイント」に対して一定のポイント例えば「10」を加算する。但し、このような加算動作は1日に1回しか行わない。

【0093】(3) セットされた会員カード1が有効なものであった場合において、当日が当該会員カード1の持ち主の誕生日であった場合には、顧客サービスの一つとして、誕生日である旨をモニター9に表示すると共に、所定のプレゼントと引換可能な誕生日プレゼント券BPを発券する。

【0094】(4) セットされた会員カード1が有効なものであった場合において、当日が当該会員カード1の持ち主の誕生日でなかった場合には、モニター9を利用したルーレットゲームを顧客サービスとして1回だけ行い、そのルーレットゲームで当たりが出たときには、複数枚集めたときにプレゼントを受領できる当たり券SPを発券する。

【0095】(5) 有効な会員カード1がセットされた状態において、会員データΣM'中の「来店ポイント」データが、予め設定された4段階の規定ポイントKP（例えば「300」、「500」、「700」、「1000」）の何れかに達していた場合には、顧客サービスの一つとして、その旨をモニター9に表示すると共に、所定のプレゼントと引換可能なポイント用プレゼント券PPを遊技客側の希望に応じて発券する。尚、この場合には、会員データΣM'中の「来店ポイント」データを、上記ポイント用プレゼント券PPに対応した規定ポイントKPだけ減少させる。

【0096】(6) 有効な会員カード1がセットされた状態では、遊技客が希望する場合には、顧客サービスの一つとして、モニター9に対して駐車場を利用できる駐車券CP及び雨傘を借用できる雨傘レンタル券UPの発行の有無を問う画面を表示すると共に、上記駐車券CP及び雨傘レンタル券UPを選択的に発行する。

【0097】(7) 有効な会員カード1がセットされた状態で、操作部10を通じて適正な暗証番号が入力された場合には、その会員カード1に対応した会員データΣM'中の「貯玉数」データを、操作部10の操作に応じてモニター9に表示できるようになる。

【0098】(8) 有効な会員カード1がセットされた状態で、操作部10を通じて適正な暗証番号が入力された場合には、景品引換券2に記録されている獲得パチンコ玉を、会員カード1に対応した会員データΣM'中の「貯玉数」データに加算するという貯玉動作を選択的に

行い得るようになってい。但し、上記貯玉可能なパチンコ玉数には上限(例えば「5000」)が存在する。

【0099】(9)会員データΣM'中の「貯玉数」データ及び「来店ポイント」データに増減があった場合(上述した(2)、(5)、(8)の各動作が行われた場合)には、その会員データΣM'をホストコンピュータ7へ送信する。

【0100】図34には、景品引換券2を発行するための玉計数機3の外観が示されており、以下これについて説明する。即ち、この玉計数機3は、例えばパチンコホール内の島端などに設置されるもので、その上部にはパチンコ玉が投入されるホッパ状の玉受容器18が設けられており、その玉受容器18内に投入されたパチンコ玉は、最下部の落下口18a及び計数装置19を介した後に、図示しない排出路を介して外部へ排出されるようになっている。

【0101】玉計数機3の前面部には、玉受容器18内に投入されたパチンコ玉数(計数装置19による計数値)や特定景品の交換個数などをデジタル表示するための表示部20が設けられており、引換券排出口21が設けられている。また、玉計数機3の上面部には、それぞれ照光タイプのモーメンタリ形押ボタンスイッチより成る第1の発行スイッチ22及び第2の発行スイッチ23が設けられている。玉計数機3の側部に設けられた返却ユニット24は、パチンコ玉計数時に生ずる後述の余りパチンコ玉を、放出口体24aを通じて選択的に放出できる構成となっている。

【0102】図35には、上記玉計数機3の電氣的構成の概略が機能ブロックの組み合わせにより示されている。この図35において、引換券処理部25は、内部にストックされている初期状態の景品引換券2に対して、発行年月日データΔF、パチンコ玉の計数結果に応じた数値データΔGなど(図32参照)を磁気記録すると共に、サーマル表示部2aに数値データΔGに対応した数値を表示する構成となっており、斯様に作成された景品引換券2は引換券排出口21を通じて放出されるようになっている。

【0103】制御部3aは、コンピュータにより構成されたもので、上記計数装置19、第1及び第2の発行スイッチ22及び23からの各入力信号並びに予め記憶した制御プログラムに基づいて、表示部20、第1及び第2の発行スイッチ22及び23の図示しない照光部、返却ユニット24、引換券処理部25の制御を行う構成となっている。

【0104】図36には、上記玉計数機3の制御部3aによる制御内容が示されており、以下、その制御内容について関連した作用と共に説明する。図36において、制御部3aは、電源投入状態では計数装置19による計数動作が開始されるまで、つまり玉受容器18内にパチンコ玉が投入されるまで待機し(ステップB1)、計数

動作が開始されたときには、計数処理ルーチンB2を実行する。

【0105】この計数処理ルーチンB2では、計数装置19から逐次出力される計数値を特定景品との交換に必要な単位パチンコ玉数N(例えば「80」)により除算すると共に、上記計数値、並びに上記除算に伴う商(特定景品との交換可能個数に相当)及び余り数を、内部メモリに順次更新記憶すると同時に、各記憶数値を表示部20に対して並列に表示する処理を反復して行うものであり、斯様なルーチンB2は、計数動作が終了するまで(ステップB3で「YES」と判断されるまで)行われる。

【0106】計数動作が終了したときには、最終的な計数値が前記単位パチンコ玉数N以上あるか否かを判断する(ステップB4)。ここで「NO」と判断した場合、つまり玉受容器18内に投入されたパチンコ玉数がN個未満であった場合には、第1の発行スイッチ22の照光部を点灯させ(ステップB5)、この点灯状態で当該発行スイッチ22がオンされるまで待機する(ステップB6)。

【0107】この状態から第1の発行スイッチ22がオンされたときには、上記照光部を消灯させるステップB7を実行した後に、前記内部メモリに記憶された計数値データを、引換券処理部25を通じて景品引換券2に数値データΔGとして記録するなどの処理を行う書込処理ルーチンB8、その景品引換券2を引換券排出口21を通じて発行(放出)するステップB9、上記内部メモリの記憶内容及び表示部20の表示内容を初期化するステップB10を順次実行した後にステップB1へ戻る。

【0108】前記ステップB4で「YES」と判断した場合、つまり玉受容器18内に投入されたパチンコ玉数がN個以上であった場合には、第1の発行スイッチ22及び第2の発行スイッチ23の各照光部を双方とも点灯させ(ステップB11)、この点灯状態でそれら発行スイッチ22及び23の何れかがオンされるまで待機する(ステップB12、B13)。

【0109】この状態から第1の発行スイッチ22がオンされたときには、上記各照光部を消灯させるステップB14を実行した後に、前述した書込処理ルーチンB8、景品引換券発行ステップB9、初期化ステップB10を順次実行してステップB1へ戻る。また、第2の発行スイッチ23がオンされたときには、前記各照光部を消灯させるステップB15を実行した後に、前記内部メモリに記憶された計数値データから余り数を差し引いた数値(Nの整数倍の数値)を、引換券処理部25を通じて景品引換券2に数値データΔGとして記録するなどの処理を行う書込処理ルーチンB16、上記余り数に対応したパチンコ玉を返却ユニット24を通じて返却するステップB17を実行した後に、前述した書込処理ルーチンB8、景品引換券発行ステップB9、初期化ステップ

B10を順次実行してステップB1へ戻る。

【0110】以上要するに、玉計数機3は、投入されたパチンコ玉数に応じた数値データΔGを記憶して成る景品引換券2を発行するものであり、この場合、投入パチンコ玉がN個(80個)以上あるときには、上記数値データΔGを特定景品との交換単価である単位パチンコ玉数Nの整数倍に設定して余りパチンコ玉の返却を受けるパターンと、投入パチンコ玉の全部を数値データΔGとして記憶するパターンとの何れかを任意に選択できるものである。

【0111】図37には、景品の払出数の管理などを行うPOS端末4の外観が示されており、以下これについて説明する。即ち、このPOS端末4は、本体ユニット26と、景品引換券2を挿入するための挿入口27aを備えたカードリーダライタユニット27と、会員カード1を挿入するための挿入口28aを備えたカードリーダユニット28とを組み合わせられて構成されており、特に、カードリーダユニット28には、遊技客が操作可能な位置に暗証番号入力用のデンキスイッチ28bが設けられている。この場合、カードリーダユニット27は、挿入口27aに挿入された景品引換券2の記憶データの読み出し及び当該景品引換券2に対するデータ書き込みを行うと共に、景品引換券2のサーマル表示部2aの表示内容を書き換えるために設けられている。また、カードリーダユニット28は、挿入口28aに挿入された会員カード1の記憶データを読み出すために設けられている。

【0112】本体ユニット26には、例えばLCDパネルより成るオペレータ用モニタ29が設けられていると共に、そのモニタ29の反対側に遊技客のための同じくLCDパネルより成る遊技客用モニタ(図39に符号30を付して示す)が設けられている。また、本体ユニット26には、定置式のバーコードスキャナ31及びキーボード32が設けられている。

【0113】上記キーボード32は、例えば図38のようなレイアウトとされている。即ち、図38において、キーボード32には、電源スイッチ兼用のキー操作タイプの切換スイッチ32a、パチンコホール内の景品交換に供される商品名を付したキースイッチ32b群、

「訂正」の文字が付された訂正スイッチ32c、「とりけし」の文字が付された取消スイッチ32d、「貯玉」の文字が付された貯玉スイッチ32e、「全部」の文字が付された「全部」キー32f、「終了」の文字が付された終了スイッチ32g、クリアキー(「C」の文字が付されたキー)を備えたデンキスイッチ32h、「実行」の文字が付された実行スイッチ32i、「誕生日」の文字が付された誕生日スイッチ32j、「大当たり」の文字が付された大当たりスイッチ32k、「プレゼント」の文字が付されたプレゼントスイッチ32m、「雨傘」の文字が付されたレンタルスイッチ32n、「駐車

券」の文字が付された駐車券スイッチ32pが設けられている。尚、上記した誕生日スイッチ32j、大当たりスイッチ32k、プレゼントスイッチ32m、レンタルスイッチ32n、駐車券スイッチ32pは、前記入力端末6における操作部10と同様に、本発明でいう選択手段に相当するものである。

【0114】図39には、上記POS端末4の電気的構成の概略が機能ブロックの組み合わせにより示されている、この図39において、POS端末4の中核をなす制御部4aは、コンピュータにより構成されたもので、カードリーダライタユニット27及びカードリーダユニット28、バーコードスキャナ31、キーボード32からの各入力信号並びに予め記憶した制御プログラムに基づいて、オペレータ用モニタ29、遊技客用モニタ30、カードリーダライタユニット27の制御を行うと共に、前記入力端末4及びホストコンピュータ7との間でのデータの送受信制御をデータ通信装置33を通じて行う構成となっている。

【0115】図40～図42には、上記POS端末4の制御部4aによる制御内容が示されており、以下、これについて関連した作用と共に説明する。即ち、制御部4aは、キーボード32の切換スイッチ32aがオン位置(営業位置)へ切換えられるのに応じた電源投入状態では、図40に示す判断ステップC1～C5、図41に示す判断ステップC6、C7、図42に示す判断ステップC8a、C8b、C8c、C8dをサイクリックに実行する。

【0116】上記判断ステップC1では、カードリーダユニット28の挿入口28aに会員カード1が挿入されたか否かを判断するものであり、会員カード1が挿入されたときには、会員データ受信処理ルーチンC9を実行する。このルーチンC9では、挿入された会員カード1からカードリーダユニット28を通じて読み取った会員コードΔBをホストコンピュータ7へ送信すると共に、この送信に応じてホストコンピュータ7側からアンサバックされてくる前記会員データΣM(図60参照)若しくは受付不可データを受信し、その受信データを図示しないバッファメモリに一時記憶する。

【0117】上記会員データ受信処理ルーチンC9の実行後には、挿入された会員カード1が有効なものか否かを判断する(ステップC10)。このステップC10では、会員データ受信処理ルーチンC9の実行に応じてホストコンピュータ7側から会員データΣMがアンサバックされた状態(受付不可データがアンサバックされていない状態)において、遊技客がデンキスイッチ28bを通じて入力した暗証番号が前記バッファメモリに記憶された会員データΣM中の「暗証番号」が一致した場合に、これを会員カード1が有効な状態と判断する。

【0118】挿入された会員カード1が無効なものであった場合(ホストコンピュータ7側から受付不可データ

がアンサバックされた状態、若しくは入力された暗証番号が一致しない状態)には、オペレータ用及び遊技客用の各モニタ29及び30に対して当該会員カード1を受け付けることができない旨のメッセージを所定時間だけ表示するステップC11、会員カード1を返却(排出)するステップC12、前記バッファメモリに一時記憶した受信データ(会員データΣM)をクリアするステップC13を順次実行した後に判断ステップC1へ戻る。

【0119】これに対して、挿入された会員カード1が有効なものであった場合には、バッファメモリに一時記憶している会員データΣM中の会員コードΔB、「暗証番号」、「貯玉数」データ、「来店ポイント」データを、図示しない主メモリに対し、図43に示すようなフォーマットの会員データΣM'としてセットし、当該バッファメモリの記憶内容を初期化すると共に、各モニタ29及び30に対して上記会員データΣM'中の「貯玉数」データ及び「来店ポイント」データを表示し(ステップC14)、この後に判断ステップC2へ移行する。

【0120】上記判断ステップC2では、カードリーダライタユニット27の挿入口27aに景品引換券2が挿入されたか否かを判断するものであり、景品引換券2が挿入されたときには、挿入された景品引換券2が有効なものか否かを当該引換券2から読み込んだデータ(特にIDコードΔD及び引換券番号ΔE)に基づいて判断する(ステップC15)。

【0121】挿入された景品引換券2が無効であった場合には、オペレータ用及び遊技客用の各モニタ29及び30に対して当該景品引換券2を使用できない旨のメッセージを所定時間だけ表示するステップC16、景品引換券2を返却(排出)するステップC17を順次実行した後に判断ステップC1へ戻る。

【0122】これに対して、挿入された景品引換券2が有効なものであった場合には、その景品引換券2から読み込んだ数値データΔGを、図示しない主メモリに設定された景品玉用記憶エリアに対し「景品玉数」データ(初期値は零)として加算記憶すると共に、その加算後の「景品玉数」データを各モニタ29及び30に表示する(ステップC18)。尚、モニタ29及び30に前記「貯玉数」データが表示されている状態では、上記「景品玉数」データが当該「貯玉数」データと並べられた形態で表示されることになるが、この場合には、「貯玉数」データ及び「景品玉数」データの他に、それらの合計値を演算して表示する構成としても良い。このようなステップC18の実行後には、上記景品引換券2をPOS端末4内に保留するステップC19を実行した後に判断ステップC3へ移行する。

【0123】上記判断ステップC3では、キーボード32を通じた景品入力処理が行われたか否かを判断する。ここでいう景品入力処理とは、例えば、キーボード32のキースイッチ32bを通じた景品の種類選択操作と、

テンキースイッチ32hを通じた景品個数の入力操作とが行われた状態で実行スイッチ32iが操作された状態(景品個数が「1」の場合は景品個数の入力操作を省略できる)を指す。

【0124】上記のような景品入力処理が行われた場合には、モニタ29及び30に表示中の「貯玉数」データ及び「景品玉数」データの合計(一方のみ表示されている場合もある)が、当該景品入力処理において入力された景品と交換するのに必要な「支払玉数」以上あるか否か、つまり遊技客側の持ち玉で景品交換可能か否かを判断する(ステップC20)。尚、このような判断には図44に示す景品マスタデータΣPを利用するものである。この景品マスタデータΣPは、景品交換対象の一般商品、誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品についての情報であり、各商品を示す商品コードΔHに対応させて、商品名、支払玉数、規定ポイントKP、商品種類に応じた区分フラグSF群を組み合わせた構成となっている。

【0125】しかし、上記ステップC20で、「NO」と判断した場合には判断ステップC4へ移行するが、「YES」と判断した場合には、「景品玉数」データから「支払玉数」を減算するステップC21を実行する。

【0126】この減算ステップC21の実行後には、「景品玉数」-「支払玉数」の減算結果がマイナス値になったか否かを判断する(ステップC22)。ここで「YES」と判断した場合、つまり「景品玉数」データに相当したパチンコ玉だけでは上記景品交換ができない場合には、「貯玉数」データから上記マイナス値に相当した数(絶対値)の玉数を減算するステップC23を実行した後に、モニタ29及び30に表示されている「貯玉数」データ及び「景品玉数」データを、上記のような各減算処理後のデータに変更するステップC24を実行する。また、前記ステップC22で「NO」と判断した場合、つまり「景品玉数」データだけで景品交換が可能な場合には、貯玉数減算ステップC23をジャンプして表示変更ステップC24を実行する。

【0127】上記表示変更ステップC24の実行後には、図示しない主メモリに設定された一時記憶用メモリエリアに対して、図45のようなフォーマット例のように、前記景品入力処理において選択された景品に固有の商品コードΔHと当該景品の払出に必要な「支払玉数」とを組み合わせる景品入力データΣKをトランザクションデータとして記憶するステップC25を実行した後に判断ステップC4へ移行する。

【0128】上記判断ステップC4では、キーボード32を通じた景品入力訂正処理が行われたか否かを判断する。ここでいう景品入力訂正処理とは、前記一時記憶用メモリエリアに記憶された景品入力データΣKを訂正するための処理であり、例えば、キーボード32の訂正ス

イッチ32cの操作後にキースイッチ32bを通じた景品の種類選択操作が行われた状態に相当する。

【0129】上記のような景品入力訂正処理が行われた場合には、前記一時記憶用メモリエリアに記憶されている景品入力データΣK中に、上述のような種類選択操作により選択された景品に該当する商品コードΔHを含んだものが存在するか否かを判断する(ステップC26)。ここで「NO」と判断した場合にはステップC5へ移行するが、「YES」と判断した場合には、上記景品入力データΣK中の「支払玉数」データを元の「景品玉数」データ及び「貯玉数」データに復帰させるステップC27、これに応じてモニタ29及び30に表示内容を変更するステップC28、景品入力データΣKをクリアするステップC29を順次実行した後にステップC5へ移行する。

【0130】上記ステップC5では、キーボード32の取消スイッチ32dの操作に応じた取消処理が選択されたか否かを判断する。この取消処理は、景品引換券2に関連した処理を全て取り消すための処理であり、一時記憶用メモリエリア中の景品入力データΣMをクリアし(ステップC30)、この後にPOS端末4内に保留中の景品引換券2の有無を判断する(ステップC31)。

【0131】このとき、保留景品引換券2がある場合には、その景品引換券2を返却(排出)するステップC32、モニタ29及び30に表示されている「景品玉数」データを初期化するステップC33を順次実行した後に図41に示すステップC6へ移行する。また、保留景品引換券2がない場合には、前記ステップC32をジャンプしてステップC33を実行した後にステップC6へ移行する。

【0132】図41において、上記ステップC6では、キーボード32の終了スイッチ32gの操作に応じた終了処理が選択されたか否かを判断する。終了処理が選択されたときには、前記一時記憶用メモリエリアに景品入力データΣKが記憶されているか否か、つまり景品入力処理が行われているか否かを判断し(ステップC34)、記憶されている場合には、図示しない主メモリに設定されたトランザクションファイル用メモリエリアに対して、上記景品入力データΣKを移し替えることによって交換実績用トランザクションデータを作成する(ステップC35)。

【0133】次いで、会員カード1及び景品引換券2の双方を受付中か否かを判断し(ステップC36)、ここで「NO」と判断した場合には、会員カード1のみ受付中であるか否かを判断する(ステップC37)。従って、このステップC37で「NO」と判断される状態は、景品引換券2のみを受付している状態に相当する。

【0134】会員カード1及び景品引換券2を双方とも受付中の状態(ステップC36で「YES」)には、貯玉振替処理ルーチンC38を実行する。このルーチンC

38では、主メモリに記憶された会員データΣM<sup>#</sup>中の「貯玉数」データに対して、当該主メモリの景品玉用記憶エリアに記憶されている「景品玉数」データを加算する処理を行う。但し、このような加算は、加算後の「貯玉数」データが前述した貯玉限度値Smax(例えば「5000」)を越えない範囲で行われるものであり、上記「景品玉数」データのうち、貯玉限度値Smaxを越える分については、「余り景品玉数」データとして残ることになる。

【0135】貯玉振替ルーチンC38の実行後には、前記「余り景品玉数」データが予め設定された端数データ(例えば「9」)を越えているか否かを判断し(ステップC39)、端数データ以下であった場合には、挿入されている景品引換券2の記録データをカードリーダライタユニット27により消去した後に内部の回収ボックス内に取り込む(ステップC40)。

【0136】これに対して、「余り景品玉数」データが端数データを越えている場合には、景品引換券返却処理ルーチンC41を実行する。このルーチンC41では、カードリーダライタユニット27により、上記「余り景品玉数」データを景品引換券2に対し新たな数値データΔGとして書き込むと共に、景品引換券2のサマール表示部2aの表示内容を上記数値データΔGに応じた内容に書き換え、この後に景品引換券2を返却(排出)するという制御を行う。

【0137】上記のような景品引換券回収ステップC40或いは景品引換券返却処理ルーチンC41の実行後には、主メモリに記憶されている会員データΣM<sup>#</sup>(図36参照)をホストコンピュータ7へ送信するステップC42、主メモリ中の会員データΣM<sup>#</sup>、「景品玉数」データ、景品入力データΣKをクリアすると共に、モニタ29及び30の表示を初期化する初期化ルーチンC43、カードリーダユニット28を通じて会員カード1を返却(排出)するステップC44を順次実行した後に判断ステップC1へ戻る。

【0138】会員カード1のみを受付中の状態(ステップC37で「YES」)には、貯玉振替処理ルーチンC38などをジャンプして会員データ送信ステップC42以降の制御を実行する。景品引換券2のみを受付中の状態(ステップC37で「NO」)には、主メモリの景品玉用記憶エリアに記憶されている「景品玉数」データが前記端数データを越えているか否かを判断する(ステップC45)。

【0139】ここで「NO」と判断した場合には、挿入されている景品引換券2の記録データをカードリーダライタユニット27により消去した後に内部の回収ボックス内に取り込むというステップC46を実行した後にステップC1へ戻る。また、ステップC45で「YES」と判断した場合には、景品引換券返却処理ルーチンC47を実行した後にステップC1へ戻るものであり、この

ルーチンC47では、カードリーダーライタユニット27により、前記「景品玉数」データを景品引換券2に対し新たな数値データΔGとして書き込むと共に、景品引換券2のサーマル表示部2aの表示内容を上記数値データΔGに応じた内容に書き換え、この後に景品引換券2を返却（排出）するという制御を行う。

【0140】前記ステップC7では、キーボード32の貯玉スイッチ32eの操作に応じた貯玉処理が選択されたか否かを判断する。貯玉処理が選択されたときには、会員カード1及び景品引換券2の双方を受付中か否かを判断し（ステップC47）、ここで「NO」と判断した場合には、図42に示す判断ステップC8aへ移行するが、「YES」と判断した場合には、主メモリ中の一時記憶用メモリエリアに景品入力データΣKが記憶されているか否か、つまり前述した景品入力処理が行われている途中か否かを判断し（ステップC48）、「YES」と判断した場合には、前記貯玉振替ルーチンC38以降の制御を実行する。

【0141】上記ステップC48で「NO」と判断した場合には、貯玉数指定処理が行われるまで、若しくはキーボード32の取消スイッチ32dが操作されるまで待機し（ステップC49、C50）、取消スイッチ32dが操作されたときには図42に示すステップC8aへ移行する。

【0142】ここで、上記貯玉数指定処理とは、貯玉スイッチ32eの操作後において、全部スイッチ32fの操作及び終了スイッチ32gの操作が順次行われた状態（全部貯玉する場合）、若しくはテンキースイッチ32hによる貯玉数の指定操作及び終了スイッチ32gの操作が順次行われた状態（任意数を貯玉する場合）を指すものであり、斯様な貯玉数指定処理が行われた場合には、貯玉振替処理ルーチンC51を実行する。

【0143】上記貯玉振替処理ルーチンC51においては、主メモリに記憶された会員データΣM'中の「貯玉数」データに対して、当該主メモリの景品玉用記憶エリアに記憶されている「景品玉数」データを加算する処理を行う。但し、この場合においても、加算後の「貯玉数」データが前記貯玉限度値Smaxを越えない範囲で行われるものであり、上記「景品玉数」データのうち、貯玉限度値Smaxを越える分については、「余り景品玉数」データとして残ることになる。

【0144】貯玉振替ルーチンC51の実行後には、前記「余り景品玉数」データが予め設定された端数データ（「9」）を越えているか否かを判断し（ステップC52）、端数データ以下であった場合には、挿入されている景品引換券2の記録データをカードリーダーライタユニット27により消去した後に内部の回収ボックス内に取り込む（ステップC53）。

【0145】これに対して、「余り景品玉数」データが端数データを越えている場合には、景品引換券返却処理

ルーチンC54を実行する。このルーチンC54では、カードリーダーライタユニット27により、上記「余り景品玉数」データを景品引換券2に対し新たな数値データΔGとして書き込むと共に、景品引換券2のサーマル表示部2aの表示内容を上記数値データΔGに応じた内容に書き換え、この後に景品引換券2を返却（排出）するという制御を行う。

【0146】上記のような景品引換券回収ステップC53或いは景品引換券返却処理ルーチンC54の実行後には、主メモリに記憶されている会員データΣM'（図43参照）をホストコンピュータ7へ送信するステップC55、主メモリ中の会員データΣM'、「景品玉数」データ、景品入力データΣKをクリアすると共に、モニター29及び30の表示を初期化する初期化ルーチンC56、カードリーダーユニット28を通じて会員カード1を返却（排出）するステップC57を順次実行した後にステップC1へ戻る。

【0147】図42に示すステップC8aでは、誕生日処理が行われた否かを判断する。ここでいう誕生日入力処理とは、バーコードスキャナ31を通じて誕生日プレゼント券BPのバーコードm4を読み取った状態で、キーボード32の誕生日スイッチ32jが操作された状態を指すものであり、誕生日処理が行われた場合には、トランザクションファイル用メモリエリア中に記憶されている交換外景品用トランザクションデータを更新するステップC58を実行した後にステップC8bへ移行する。

【0148】上記交換外景品用トランザクションデータは、図46に示すように、誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品の区分を示す区分コードと、前記商品コードΔHと、「出庫数」データとを組み合わせたもので、上記ステップC58では、交換外景品用トランザクションデータ中における誕生日プレゼント用商品の「出庫数」データを「1」だけインクリメントするものである。尚、POS端末4のオペレータは、上記のような誕生日入力処理を行ったときには、誕生日プレゼント用商品を遊技客に手渡すという作業を行う。

【0149】ステップC8bでは、大当たり処理が行われたか否かを判断する。ここでいう大当たり処理とは、POS端末4のオペレータが所定枚数の当たり券SPを受け取った状態で、キーボード32の大当たりスイッチ32mが操作された状態を指すものであり、大当たり処理が行われた場合には、交換外景品用トランザクションデータを更新するステップC59を実行した後にステップC8cへ移行する。この場合、上記ステップC59では、図46に示した交換外景品用トランザクションデータ中における大当たり用商品の「出庫数」データを「1」だけインクリメントするものである。尚、POS端末4のオペレータは、上記のような大当たり入力処理



29

を行ったときには、大当たり用商品を遊技客に手渡すという作業を行う。

【0150】ステップC8cでは、レンタル処理が行われた否かを判断する。ここでいうレンタル処理とは、バーコードスキャナ31を通じて雨傘レンタル券UPのバーコードq3を読み取った状態で、キーボード32のレンタルスイッチ32nが操作された状態を指すものであり、レンタル処理が行われた場合には、トランザクションファイル用メモリエリア中にレンタル品用トランザクションデータを作成するステップC60を実行した後に

ステップC8dへ移行する。  
【0151】上記レンタル品用トランザクションデータは、図47に示すように、レンタル品の貸出先を特定するための会員コードΔBと、レンタル品（この実施例の場合は雨傘）の種類を示すコードと、当該レンタル品が返却されたか否かを示す返却フラグHFとを組み合わせたもので、上記ステップC60では、雨傘レンタル券UPから読み込んだバーコードq3中の会員コードΔBに基づいて上記のようなレンタル品用トランザクションデータを作成するものである。尚、POS端末4のオペレータは、上記のようなレンタル処理を行ったときには、レンタル商品である雨傘を遊技客に手渡すという作業を行う。

【0152】ステップC8dでは、プレゼント処理が行われたか否かを判断する。ここでいうプレゼント処理とは、バーコードスキャナ31を通じてポイント用プレゼント券PPのバーコードn4を読み取った状態で、キーボード32のプレゼントスイッチ32mが操作された状態、若しくは挿入口28aに会員カード1が挿入された状態でプレゼントスイッチ32mが操作された状態を指すものであり、プレゼント処理が行われた場合には、会員カード1の挿入があったか否かを判断する（ステップC61）。

【0153】上記ステップC61で「NO」と判断した場合、つまり、バーコードスキャナ31を通じてポイント用プレゼント券PPのバーコードn4を読み取った状態でプレゼントスイッチ32mが操作された場合には、交換外景品用トランザクションデータを更新するステップC62を実行した後にステップC1へ戻る。この場合、上記ステップC62では、図46に示した交換外景品用トランザクションデータ中におけるポイントプレゼント用商品の「在庫数」データを「1」だけインクリメントするものである。

【0154】これに対して、ステップC61で「YES」と判断した場合、つまり、挿入口28aに会員カード1が挿入された状態でプレゼントスイッチ32mが操作された場合には、会員データ受信処理ルーチンC63を実行する。このルーチンC63では、挿入された会員カード1からカードリーダーユニット28を通じて読み取った会員コードΔBをホストコンピュータ7へ送信する

30

と共に、この送信に応じてホストコンピュータ7側からアンサバックされてくる前記会員データΣM（図60参照）若しくは受付不可データを受信し、その受信データを図示しないバッファメモリに一時記憶すると共に、モニタ29及び30に対し当該会員データΣM中の「来店ポイント」データを表示する。

【0155】上記会員データ受信処理ルーチンC63の実行後には、挿入された会員カード1が有効なものか否かを判断する（ステップC64）。このステップC64では、会員データ受信処理ルーチンC63の実行に応じてホストコンピュータ7側から会員データΣMがアンサバックされた状態（受付不可データがアンサバックされていない状態）において、その会員データΣM中の「来店ポイント」がプレゼント商品との交換に必要な規定ポイントKP以上存在し、且つ遊技客がテンキースイッチ28bを通じて入力した暗証番号が前記バッファメモリに記憶された会員データΣM中の「暗証番号」が一致した場合に、これを会員カード1が有効な状態と判断する。尚、上記規定ポイントKPの選択はテンキースイッチ32hを通じて行う。

【0156】挿入された会員カード1が無効なものであった場合には、会員カード1を返却（排出）するステップC65を実行した後に判断ステップC1へ戻るが、有効であった場合には、バッファメモリに一時記憶している会員データΣM中の会員コードΔB、「暗証番号」、「貯玉数」データ、「来店ポイント」データを、図示しない主メモリに対し会員データΣM（図43参照）としてセットし（ステップC66）、この後に減算処理ルーチンC67を実行する。

【0157】このルーチンC67では、上記会員データΣM中の「来店ポイント」データを規定ポイントKPだけ減算すると共に、モニタ29及び30に表示中の「来店ポイント」データを上記減算後の値に変更する。

【0158】上記減算処理ルーチンC67の実行後には、主メモリに記憶されている会員データΣMをホストコンピュータ7へ送信するステップC68及び前記ステップC62を順次実行した後にステップC1へ戻る。尚、POS端末4のオペレータは、上記のようなプレゼント処理を行ったときには、プレゼント商品を遊技客に手渡すという作業を行う。

【0159】尚、制御部4aは、パチンコホールの営業終了後などにおいて切換スイッチ32aがオフ位置（営業終了位置）へ切換えられたときには、トランザクションファイル用メモリエリア中の交換実績用トランザクションデータ（景品交換に供された商品の種類、個数などを示すデータ）、交換外景品用トランザクションデータ（誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品の種類、個数などを示すデータ）、レンタル品用トランザクションデータ（レンタル品の貸出先、種類などを示すデータ）、並びに当日の稼働終了を

示す締切信号を、データ通信装置33を介してホストコンピュータ7へ送信する構成となっている。

【0160】以上述べたPOS端末4による主要機能を要約すると以下ようになる。

(1) 有効な会員カード1がセット(挿入)され、且つその会員カード1に対応した暗証番号がテンキースイッチ32bを通じて入力された状態では、当該会員カード1に関する会員データΣM(これには会員コードAB、「暗証番号」、当該会員が遊技により獲得したパチンコ玉数を示す「貯玉数」データ、当該会員の来店回数を示す「来店ポイント」データなどが含まれる)をホストコンピュータ7から呼び出して、会員データΣM<sup>o</sup>として記憶すると共に、その会員データΣM<sup>o</sup>中の「貯玉数」データ、「来店ポイント」データをオペレータ用及び遊技客用の各モニタ29及び30に表示する。

【0161】(2) 有効な景品引換券2がセット(挿入)されたときには、その景品引換券2から読み込んだ数値データΔGを、主メモリ中の景品玉記憶エリアに「景品玉数」データとして記憶すると共に、その「景品玉数」データを各モニタ29及び30に表示する。この場合、複数枚の景品引換券2を順次セット可能となっており、新たに景品引換券2がセットされたときには、その景品引換券2から読み込んだ数値データΔGを前記「景品玉数」データに加算すると共に、各モニタ29及び30の表示を更新する。

【0162】(3) キーボード32を通じた景品入力処理が行われたとき(キースイッチ32bを通じた景品の種類選択操作及びテンキースイッチ32hを通じた景品個数の入力操作が行われた状態で実行スイッチ32iの操作が行われたとき)には、モニタ29及び30に表示中の「貯玉数」データ及び「景品玉数」データの合計

(一方が零の場合もある)によって、上記景品入力処理により選択された景品との交換が可能である場合のみ、会員データΣM<sup>o</sup>中の「貯玉数」データ及び景品球記憶エリア中の「景品玉数」データから景品と交換するのに必要な「支払玉数」を減算するという払出処理用の演算を行う。この場合、まず「景品玉数」データから「支払玉数」を減算する動作を優先して行うことにより、景品引換券2に記録されたパチンコ玉数データ(数値データΔG)を先に景品交換に供する。また、上記景品入力処理時には、選択された景品の商品コードΔHと当該景品の払出に必要な「支払玉数」とを組み合わせる成る景品入力データΣKを一時記憶用メモリエリアに記憶する。

【0163】(4) キーボード32を通じた景品入力訂正処理が行われたとき(訂正スイッチ32cの操作後にキースイッチ32bを通じた景品の種類選択操作が行われたとき)には、前記景品入力データΣKが記憶されている状態時のみ、「景品玉数」データ及び「貯玉数」データ元の値に復帰させると共に、各モニタ29及び30の表示も元に戻し、当該景品入力データΣKをクリアす

る。

【0164】(5) キーボード32の取消スイッチ32dの操作に応じて取消処理が選択されたときには、景品入力データΣMをクリアすると共に、景品引換券2を返却することによって、景品引換券2に関連した処理を全て取り消す。

【0165】(6) キーボード32の終了スイッチ32gの操作に応じて終了処理が選択されたときには、前記景品入力データΣKが記憶されていた場合(前述した景品入力処理が行われていた場合)に、当該景品入力データΣKに基づいた交換実績用トランザクションデータを作成してトランザクションファイル用メモリエリアに記憶する。そして、上記終了処理に応じて交換実績用トランザクションデータを作成する動作を行った後は、

「貯玉数」データを前記「支払玉数」データ分だけ減少させた状態の会員データΣM<sup>o</sup>を、ホストコンピュータ7へ送信する。尚、この送信前において、景品玉数記憶エリア中に「景品玉数」データがあった場合には、そのデータを会員データΣM<sup>o</sup>中の「貯玉数」データに組み込む。

【0166】(7) 有効な会員カード1がセットされ、且つその会員カード1に対応した暗証番号がテンキースイッチ32bを通じて入力された状態において、キーボード32の貯玉スイッチ32eの操作に応じて貯玉処理が選択されたときには、景品引換券2に記憶されている数値データΔG(景品玉用記憶エリアに記憶されている「景品玉数」データ)を、会員カード1の「貯玉数」データに振替え、その振替後の「貯玉数」データを含む会員データΣM<sup>o</sup>を、ホストコンピュータ7へ送信する。

【0167】(8) 誕生日プレゼント券BPのバーコードm4をバーコードスキャナ31を通じて読み取った状態で、キーボード32の誕生日スイッチ32jが操作されたときには、交換外景品用トランザクションデータ中における誕生日プレゼント用商品の「出庫数」データを「1」だけインクリメントする。尚、この場合には、POS端末4のオペレータが顧客サービスの一つである誕生日プレゼント用商品を遊技客に手渡す。

【0168】(9) POS端末4のオペレータが所定枚数の当たり券SPを受け取った状態で、キーボード32の大当たりスイッチ32mが操作されたときには、交換外景品用トランザクションデータ中における大当たり用商品の「出庫数」データを「1」だけインクリメントする。尚、この場合には、上記オペレータが顧客サービスの一つである大当たり用商品を遊技客に手渡す。

【0169】(10) プレゼント券PPのバーコードn4をバーコードスキャナ31を通じて読み取った状態で、キーボード32のプレゼントスイッチ32nが操作されたときには、交換外景品用トランザクションデータ中におけるポイントプレゼント用商品の「出庫数」データを「1」だけインクリメントする。また、有効で尚且

つ「来店ポイント」が規定ポイントKP以上存在する会員カード1がセットされると共に、その会員カード1の暗証番号が入力された状態で、プレゼントスイッチ32mが操作されたときには、会員データΣM<sup>g</sup>中の「来店ポイント」データを規定ポイントKPだけ減算すると共に、その減算後の「来店ポイント」データを含む会員データΣM<sup>g</sup>を、ホストコンピュータ7へ送信し、交換外景品用トランザクションデータ中におけるポイントプレゼント用商品の「出庫数」データを「1」だけインクリメントする。尚、この場合には、POS端末4のオペレータが顧客サービスの一つであるポイントプレゼント用商品を遊技客に手渡す。

【0170】(11) 雨傘レンタル券UPのバーコードq3をバーコードスキャナ31を通じて読み取った状態で、キーボード32のレンタルスイッチ32nが操作されたときには、レンタル先を特定するための会員コードΔBなどを含むレンタル品用トランザクションデータを作成する。尚、この場合には、POS端末4のオペレータが顧客サービスの一つであるレンタル用雨傘を遊技客に手渡す。

【0171】(12) キーボード32の切換スイッチ32aがオフされたときには、トランザクションファイル用メモリエリア中の交換実績用トランザクションデータ(景品交換に供された商品の種類、個数などを示すデータ)、交換外景品用トランザクションデータ(誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品の種類、個数などを示すデータ)、レンタル品用トランザクションデータ(レンタル品の貸出先、種類などを示すデータ)、並びに当日の稼働終了を示す締切信号をホストコンピュータ7へ送信する。

【0172】さて、以下においては、ホストコンピュータ7について図48～図63を参照しながら説明する。即ち、ホストコンピュータ7は、具体的には図示しないが、キーボード及びマウスより成る入力装置、CRTディスプレイより成る表示装置、プリンタより成る印字出力装置を備えており、その表示装置には、予め設定された処理プログラムが立ち上げられたときに例えば図49に示すような初期画面を表示するようになっている。

【0173】具体的には、図49の初期画面には、メニューの内容を示す「1交換実績表」、「2メンテナンス」の各文字s1、s2が表示されると共に、コマンドの内容を示す「実行」、「終了」の各文字s3、s4が表示される。この場合、前記入力装置によって、文字s1、s2によるメニュー選択操作、文字s3、s4によるコマンド入力操作を行い得る構成となっており、メニュー選択操作後に「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、選択されたメニューに対応した図50、図51のような交換実績表メニュー画面、メンテナンスメニュー画面がそれぞれ表示され、「終了」コマンドが選択されたときには、上記

処理プログラムを終了する構成となっている。

【0174】図50の交換実績表メニュー画面には、メニューの内容を示す「1一般景品実績表」、「2ポイント景品実績表」、「3誕生日・大当たり実績表」、「4駐車券発行実績表」、「5レンタル管理台帳」、「6出庫一覧表」の各文字k1～k6が表示されると共に、コマンドの内容を示す「印刷」、「実行」、「終了」の各文字k7～k9が表示される。

【0175】この場合、入力装置によって、文字k1～k6によるメニュー選択操作、文字k7～k9によるコマンド入力操作を行い得る構成となっており、各操作に応じて、以下(1)～(8)のような制御が行われる構成となっている。

【0176】(1)「1一般景品実績表」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、当日分の一般景品(POS端末4を通じた景品入力処理により景品交換に供される商品)の交換状況を表した図52のような一般景品交換実績表を表示する。即ち、この一般景品交換実績表には、パチンコホールでの景品交換に供される個々の一般景品について、それぞれの1日分の出庫数(払出数)及びその出庫の代償として支払われたパチンコ玉の数が、当該景品の商品コード、商品名、交換単価と対応付けて表示されると共に、上記支払パチンコ玉の総数並びに当日の日付が表示される。

【0177】(2)「2ポイント景品実績表」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、当日分のポイントプレゼント用商品の交換状況を表した図53のようなポイント景品交換実績表を表示する。即ち、このポイント景品交換実績表には、「来店ポイント」データに基づいて景品交換に供される各ポイントプレゼント用商品について、それぞれの1日分の出庫数が、当該商品の商品コード、商品名、交換ポイントの単価と対応付けて表示される。

【0178】(3)「3誕生日・大当たり実績表」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、当日分の誕生日プレゼント用商品及び大当たり商品の交換状況を表した図54のような誕生日・大当たり実績表を表示する。即ち、この誕生日・大当たり実績表には、誕生日プレゼント券BPに基づいて景品交換に供される各誕生日プレゼント用商品、並びに当たり券SPに基づいて景品交換に供される各大当たり用商品について、それぞれの1日分の出庫数が、当該商品の商品コード、商品名と対応付けて表示される。

【0179】(4)「4駐車券発行実績表」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、当日分の駐車券CPの発行状況を表した図55のような駐車券発行実

績表を表示する。即ち、この駐車券発行実績表には、駐車券CPの発行対象となった会員の会員コードΔBに対応付けた状態で当該会員の氏名、発行時間、発行枚数が表示される。

【0180】(5)「5レンタル管理台帳」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、レンタル品(雨傘)の貸出状況を表した図56のようなレンタル管理台帳を表示する。即ち、このレンタル管理台帳には、レンタル品の貸出先である会員の会員コードΔBに対応付けた状態で当該会員の氏名、電話番号、貸出日、貸出数が表示される。

【0181】(6)「6出庫一覧表」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、当日分の一般景品、ポイントプレゼント商品、誕生日プレゼント商品、大当たりプレゼント商品の出庫状況(景品交換)を表した図57のような出庫一覧表を表示する。尚、表示装置に表示される上記(1)～(6)のような各画面は、所謂スクロール画面として構成されるものである。

【0182】(7)表示装置に上記(1)～(6)のような各表が表示された状態において「印刷」コマンドが選択されたときには、その表示内容を印字出力装置を通じてプリントアウトする。

【0183】(8)「終了」コマンドが選択されたときには、表示装置の表示画面を前記初期画面(図49参照)に戻す。

【0184】尚、上記のような図52～図57の各表示画面用のデータは、図61に示す交換実績ファイル、図62に示す駐車券発行実績ファイル、図63に示すレンタル品ファイルに基づいて作成されるものであり、その作成時において、前述した会員マスターデータΣMm(図58参照)と、図59に示す景品マスターデータΣPmとを引用データとして利用するものである。

【0185】この場合、上記景品マスターデータΣPmは、パチンコホール内において景品交換に供される全ての商品(一般景品の他に誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品を含む)について予め記憶したものであり、図59に示すように、各商品を示す商品コードΔHに対応させて、商品名、支払玉数、規定ポイントKP、商品種類に応じた区分フラグSF群を組み合わせた構成(必要に応じて商品分類コードを含めても良い)となっている。

【0186】また、上記交換実績ファイルは、POS端末4から前述のように送信されてくる交換実績用トランザクションデータ(図45に示す景品入力データΣKと同等のデータ)並びに交換外景品用トランザクションデータ(図46参照)に基づいて作成されるものであり、図61に示すように、一般商品、誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品の区分

を示す区分コードと、商品コードΔHと、「出庫数」データとを組み合わせた構成となっている。尚、上記交換実績ファイルは、一般商品、誕生日プレゼント用商品、大当たり用商品、ポイントプレゼント用商品毎に区分して作成しても良いものであり、この場合には区分コードが不要となる。

【0187】上記駐車券発行実績ファイルは、入力端末6から送信されてくる駐車券データΣC(図18参照)に基づいて作成されるものであり、図62に示すように、会員コードΔB、発行時間及び枚数の各データを組み合わせた構成となっている。また、上記レンタル品ファイルは、POS端末4から送信されてくるレンタル品用トランザクションデータ(図47参照)に基づいて作成されるものであり、図63に示すように、レンタル品コード(この場合は雨傘を示すコード)、貸出日データ、会員コードΔBを組み合わせた構成となっている。尚、レンタル品が多種類ある場合には、レンタル品マスターデータファイルを作成しておき、このファイルを上記レンタル品ファイルの作成に利用することになる。

【0188】一方、図51のマスターメンテナンスメニュー画面には、メニューの内容を示す「1会員メンテナンス」、「2景品メンテナンス」の各文字t1、t2が表示されると共に、コマンドの内容を示す「印刷」、「実行」、「終了」の各文字t3、t4、t5が表示される。

【0189】この場合、入力装置によって、文字t1、t2によるメニュー選択操作、文字t3～t5によるコマンド入力操作を行い得る構成となっており、各操作に応じて、以下(1)～(4)のような制御が行われる構成となっている。

【0190】(1)「1会員メンテナンス」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、図58に示す会員マスターデータΣMmを表示すると共に、その会員マスターデータΣMmの内容を入力装置を通じて変更できる状態に切替わる。

【0191】(2)「2景品メンテナンス」メニューが選択された状態において、「実行」コマンドの入力操作が行われたときには、表示装置に対して、図59に示す景品マスターデータΣPmを表示すると共に、その景品マスターデータΣPmの内容を入力装置を通じて変更できる状態に切替わる。尚、表示装置に表示される上記(1)、(2)のような各画面は、所謂スクロール画面として構成されるものである。

【0192】(3)表示装置に上記(1)、(2)のような会員マスターデータΣMm或いは景品マスターデータΣPmが表示された状態において「印刷」コマンドが選択されたときには、その表示内容を印字出力装置を通じてプリントアウトする。

【0193】(4)「終了」コマンドが選択されたとき

には、表示装置の表示画面を前記初期画面（図49参照）に戻す。

【0194】さて、図48には、ホストコンピュータ7側におけるPOS端末4及び入力端末6との間のデータ伝送処理に関する制御内容が示されており、以下これについて説明する。尚、このデータ伝送処理は、例えば前述した制御処理中に割り込み処理として行われるものである。

【0195】即ち、図48において、入力端末6から会員データΣM（図60参照）を要求するために送信される会員コードΔBを受信したとき（ステップD1で「YES」）には、その会員コードΔBに対応した会員データΣM中に無効フラグFZが存在するか否かを判断する（ステップD2）。この場合、無効フラグFZが存在しない場合には、該当会員データΣMを入力端末6へアンサバックし（ステップD3）、また、無効フラグFZが存在する場合には、受付不可データを入力端末6へアンサバックする（ステップD4）。

【0196】POS端末4から会員データΣMを要求するために送信される会員コードΔBを受信したとき（ステップD5で「YES」）には、その会員コードΔBに対応した会員データΣM中に無効フラグFZが存在するか否かを判断する（ステップD6）。この場合、無効フラグFZが存在しない場合には、該当会員データΣMをPOS端末4へアンサバックし（ステップD7）、また、無効フラグFZが存在する場合には、受付不可データをPOS入力端末4へアンサバックする（ステップD8）。

【0197】入力端末6から送信される会員データΣM'（図17参照）を受信したとき（ステップD9で「YES」）には、前記会員データΣM中の「貯玉数」データを、受信した会員データΣM'中の「貯玉数」データに基づいて更新する（ステップD10）。

【0198】POS端末4から送信される会員データΣM''（図43参照）を受信したとき（ステップD11で「YES」）には、前記会員データΣM中の「貯玉数」データを、受信した会員データΣM''中の「貯玉数」データに基づいて更新する（ステップD12）。

【0199】入力端末6から送信される駐車券データΣC（図18参照）を受信したとき（ステップD13で「YES」）には、その駐車券データΣCを駐車券発行実績ファイル（図62参照）に登録する（ステップD14）。

【0200】POS端末4から締切信号を受信したとき（ステップD15で「YES」）には、その締切信号と共に送信されてくる交換実績用トランザクションデータ及び交換外景品用トランザクションデータに基づいて図61に示す交換実績ファイルを作成するステップD16、同じく締切信号と共に送信されてくるレンタル品用トランザクションデータに基づいて図63に示すレンタ

ル品ファイルを更新するステップD17を順次実行するものである。

【0201】従って、上記した本実施例の構成によれば、予め登録された遊技客（会員カード1を保持している顧客）が、パチンコホールに入場して上記会員カード1を入力端末6の挿入口11に挿入すると、その会員カード1が適正なものであった場合には、予め設定された顧客サービス（誕生日プレゼント、来店ポイントによるプレゼント、駐車サービスなど）に関する情報がモニター9に表示される。そして、遊技客が、上記モニター9に表示された顧客サービスを受ける旨の選択操作を操作部10を通じて行った場合には、その顧客サービスを受けるのに必要な引換券（誕生日プレゼント券BP、ポイント用プレゼント券PP、駐車券CPなど）がプリンタ13を通じて発行されるものであり、当該遊技客は、その引換券を利用して顧客サービスを受けることができるようになる。

【0202】この結果、会員カード1の利用者に対してのみ所定の顧客サービスを提供できるようになって、会員カード1の付加価値を高め得るようになるため、その会員カード1の発行数の増大に伴う固定客の拡大を期待できるものであり、これにて集客効果の向上を図り得るようになる。しかも、この場合には、上述した誕生日プレゼント券BP、ポイント用プレゼント券PPなどのような引換券の発券動作が、入力端末6を通じた遊技客側の操作のみにより自動的に行われるから、顧客サービスを選択的に提供するのに不可欠となる引換券の発券業務のために余分な労力及び時間を必要とすることがなくなると、遊技場側の負担増を来す虞がなくなる利点がある。

【0203】特に、上記ポイント用プレゼント券PPは、前記遊技客の来店回数に応じて増加する来店ポイントが設定値に達したときのみ発行されるものであるから、当該遊技客の来店回数の増大を図り得るようになって、この面からもパチンコホールでの集客力の向上を期待できるようになる。

【0204】尚、上記した実施例では、遊技媒体としてパチンコ玉を利用した例で説明したが、遊技媒体としてスロットマシン用メダルを利用する構成としても良いものであり、この場合には、POS端末4、入力端末、ホストコンピュータ7などで取り扱う各データ中に上記メダルに関するデータをパチンコ玉に関するデータと同様に記憶するなどの構成とすれば良いものである。また、上記実施例では、POS端末4及び入力端末6間をLAN回線8で接続する構成としたが、POS端末4とホストコンピュータ7との間、及び入力端末6とホストコンピュータ7との間をそれぞれ独立した信号伝送ラインにより接続する構成としても良いものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例における入力端末の電氣的構

成を示す機能ブロック図

【図2】入力端末の外観を示す斜視図

【図3】入力端末の制御内容を示すフローチャートその1

【図4】入力端末の制御内容を示すフローチャートその2

【図5】入力端末の制御内容を示すフローチャートその3

【図6】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その1

【図7】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その2

【図8】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その3

【図9】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その4

【図10】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その5

【図11】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その6

【図12】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その7

【図13】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その8

【図14】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その9

【図15】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その10

【図16】入力端末が有するモニタの表示例を示す正面図その11

【図17】入力端末における会員データ $\Sigma M'$ のフォーマット例を示す図

【図18】入力端末における駐車券データ $\Sigma C$ のフォーマット例を示す図

【図19】入力端末におけるレンタル券データ $\Sigma U$ のフォーマット例を示す図

【図20】誕生日プレゼント券の正面図

【図21】ポイント用プレゼント券の正面図

【図22】当たり券の正面図

【図23】駐車券の正面図

【図24】雨傘レンタル券の正面図

【図25】誕生日プレゼント券中のバーコードのフォーマット例を示す図

【図26】ポイント用プレゼント券中のバーコードのフォーマット例を示す図

【図27】駐車券中のバーコードのフォーマット例を示す図

【図28】雨傘レンタル券中のバーコードのフォーマット例を示す図

【図29】会員カードの正面図

【図30】会員カードのデータ記録部分のフォーマット例を示す図

【図31】景品引換券の正面図

【図32】景品引換券のデータ記録部分のフォーマット例を示す図

【図33】全体の概略的構成図

【図34】玉計数機の外観を示す斜視図

【図35】玉計数機の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図36】玉計数機の制御内容を示すフローチャート

10 【図37】POS端末の外観を示す斜視図

【図38】POS端末が有するキーボードのレイアウトを示す正面図

【図39】POS端末の電氣的構成を示す機能ブロック図

【図40】POS端末の制御内容を示すフローチャートその1

【図41】POS端末の制御内容を示すフローチャートその2

20 【図42】POS端末の制御内容を示すフローチャートその3

【図43】POS端末における会員データ $\Sigma M'$ のフォーマット例を示す図

【図44】POS端末における景品マスターデータ $\Sigma P$ のフォーマット例を示す図

【図45】POS端末における景品入力データ $\Sigma K$ のフォーマット例を示す図

【図46】交換外景品用トランザクションデータのフォーマット例を示す図

30 【図47】レンタル品用トランザクションデータのフォーマット例を示す図

【図48】ホストコンピュータの制御内容の要部を示すフローチャート

【図49】ホストコンピュータが有する表示装置の表示例を示す正面図その1

【図50】ホストコンピュータが有する表示装置の表示例を示す正面図その2

【図51】ホストコンピュータが有する表示装置の表示例を示す正面図その3

40 【図52】ホストコンピュータが有する表示装置の表示例を示す正面図その4

【図53】ホストコンピュータが有する表示装置の表示内容例を示す図その1

【図54】ホストコンピュータが有する表示装置の表示内容例を示す図その2

【図55】ホストコンピュータが有する表示装置の表示内容例を示す図その3

【図56】ホストコンピュータが有する表示装置の表示内容例を示す図その4

50 【図57】ホストコンピュータが有する表示装置の表示内容例を示す図その5

41

【図58】ホストコンピュータにおける会員マスターデータΣMmのフォーマット例を示す図

【図59】ホストコンピュータにおける景品マスターデータΣPmのフォーマット例を示す図

【図60】ホストコンピュータにおける会員データΣMのフォーマット例を示す図

【図61】ホストコンピュータにおける交換実績ファイルのフォーマット例を示す図

【図62】ホストコンピュータにおける駐車券発行実績ファイルのフォーマット例を示す図

【図63】ホストコンピュータにおけるレンタル品ファイルのフォーマット例を示す図

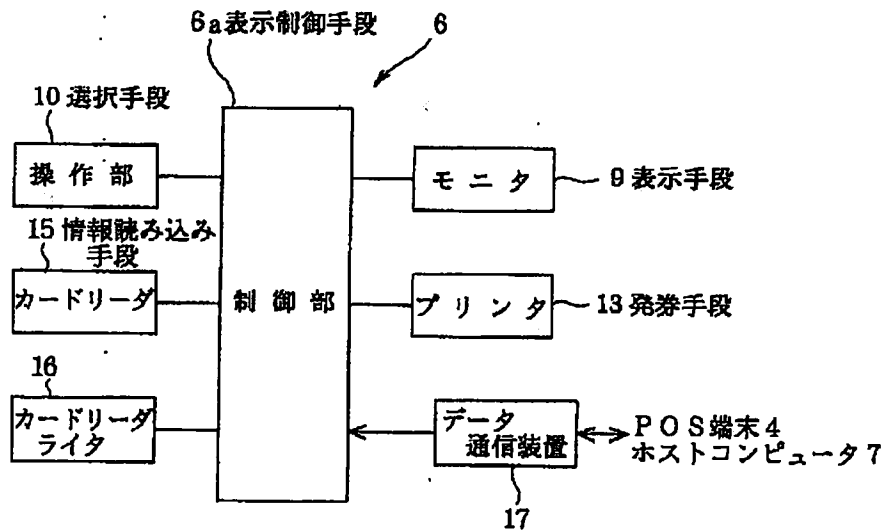
【符号の説明】

図面中、1は会員カード、2は景品引換券、3は玉計数

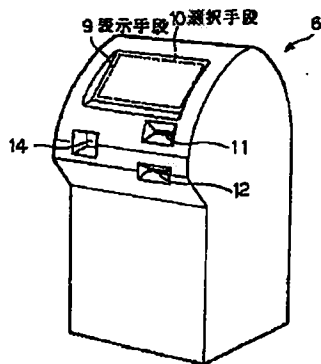
42

機、4はPOS端末、4aは制御部、5は賞品自動発注装置、6は入力端末、6aは制御部（表示制御手段）、7はホストコンピュータ（来店回数記憶手段）、9はモニタ（表示手段）、10は操作部（選択手段）、13はプリンタ（発券手段）、15はカードリーダー（情報読み込み手段）、19は計数装置、31はバーコードスキャナ、32はキーボード、32jは誕生日スイッチ（選択手段）、32kは大当たりスイッチ（選択手段）、32mはプレゼントスイッチ（選択手段）、32nはレンタルスイッチ（選択手段）、32pは駐車券スイッチ（選択手段）、BPは誕生日プレゼント券（引換券）、PPはポイント用プレゼント券（引換券）、CPは駐車券（引換券）、SPは当たり券（引換券）、UPは雨傘レンタル券（引換券）を示す。

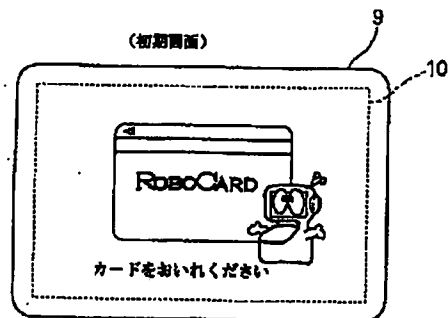
【図1】



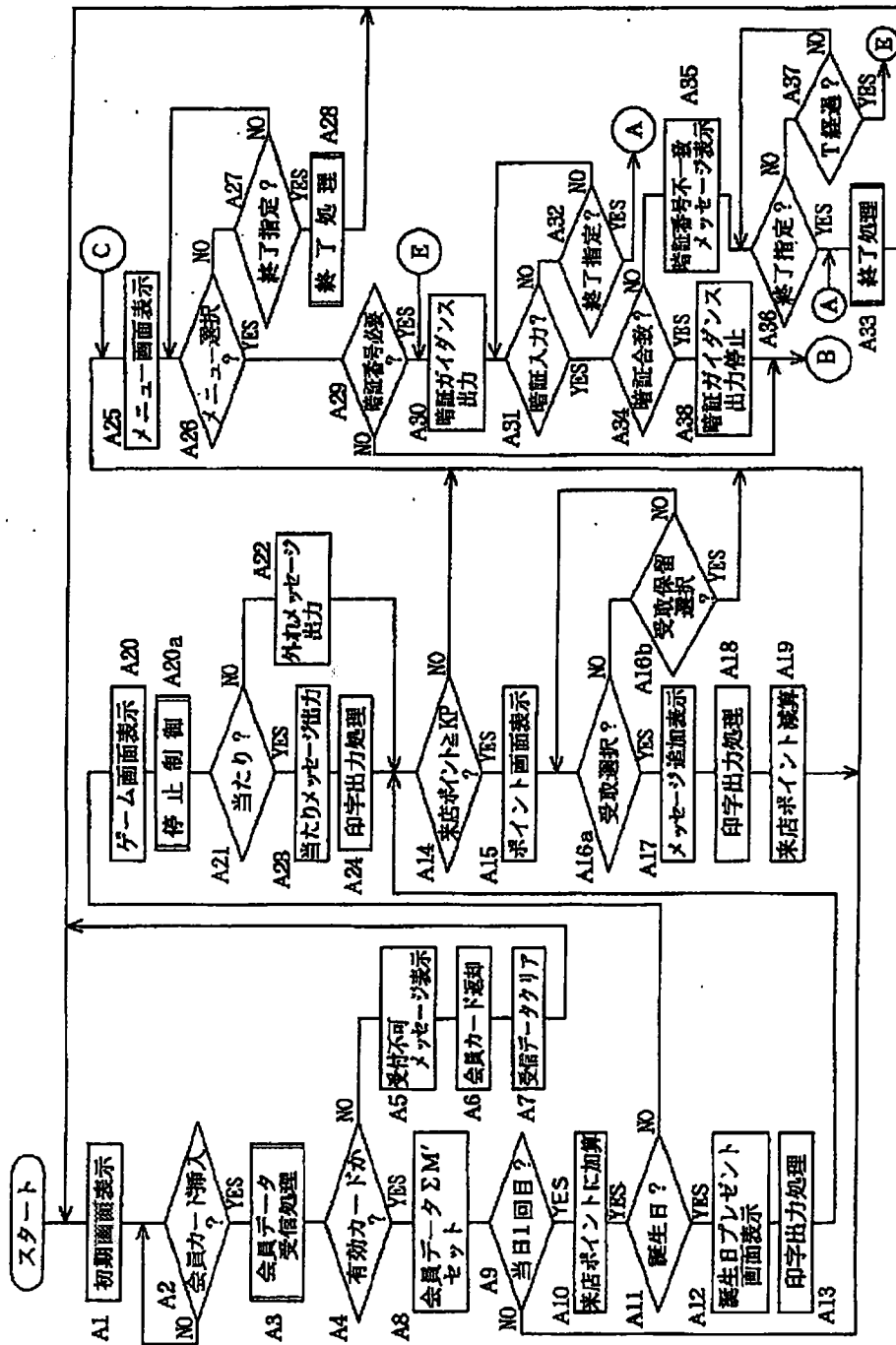
【図2】



【図6】

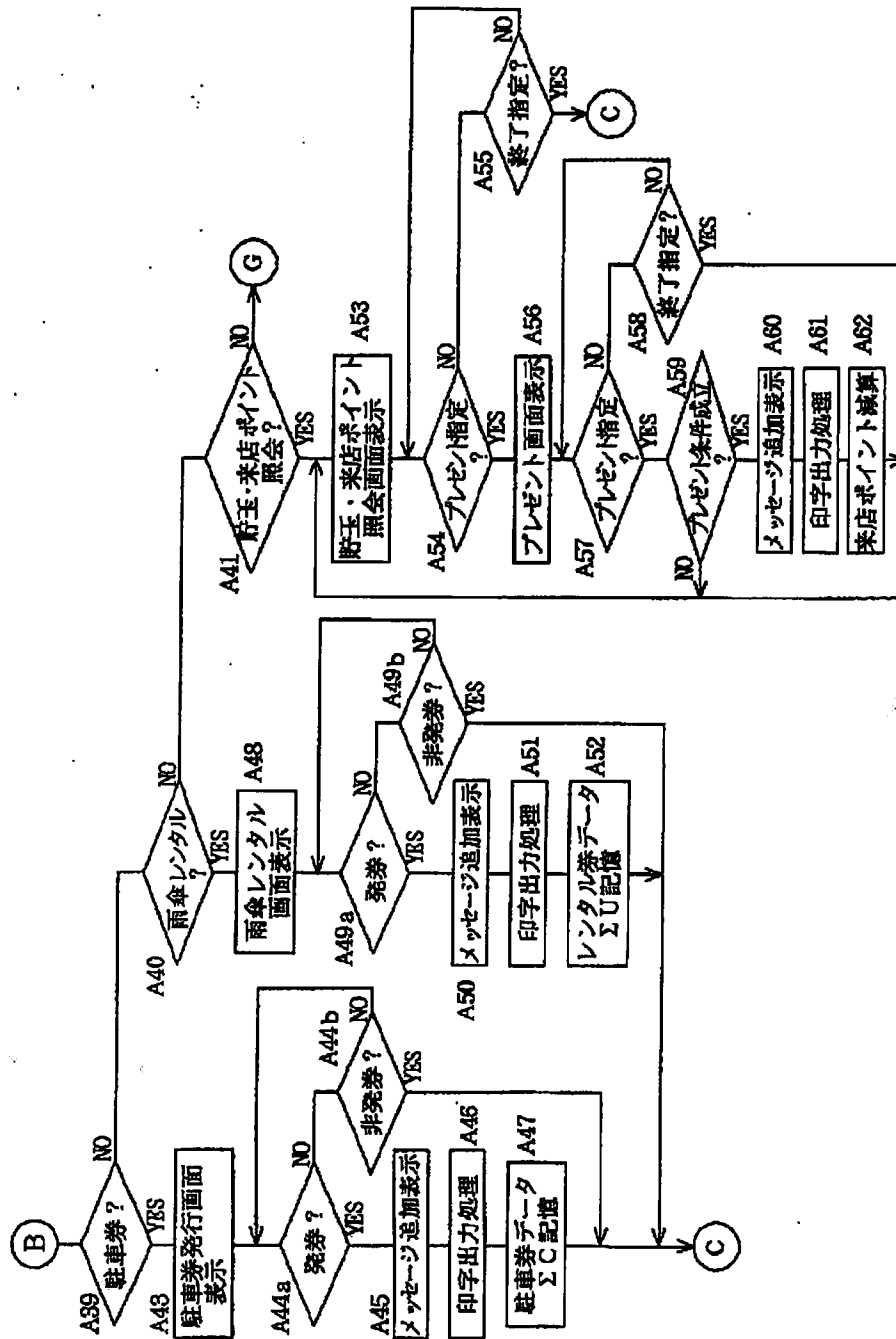


【図3】

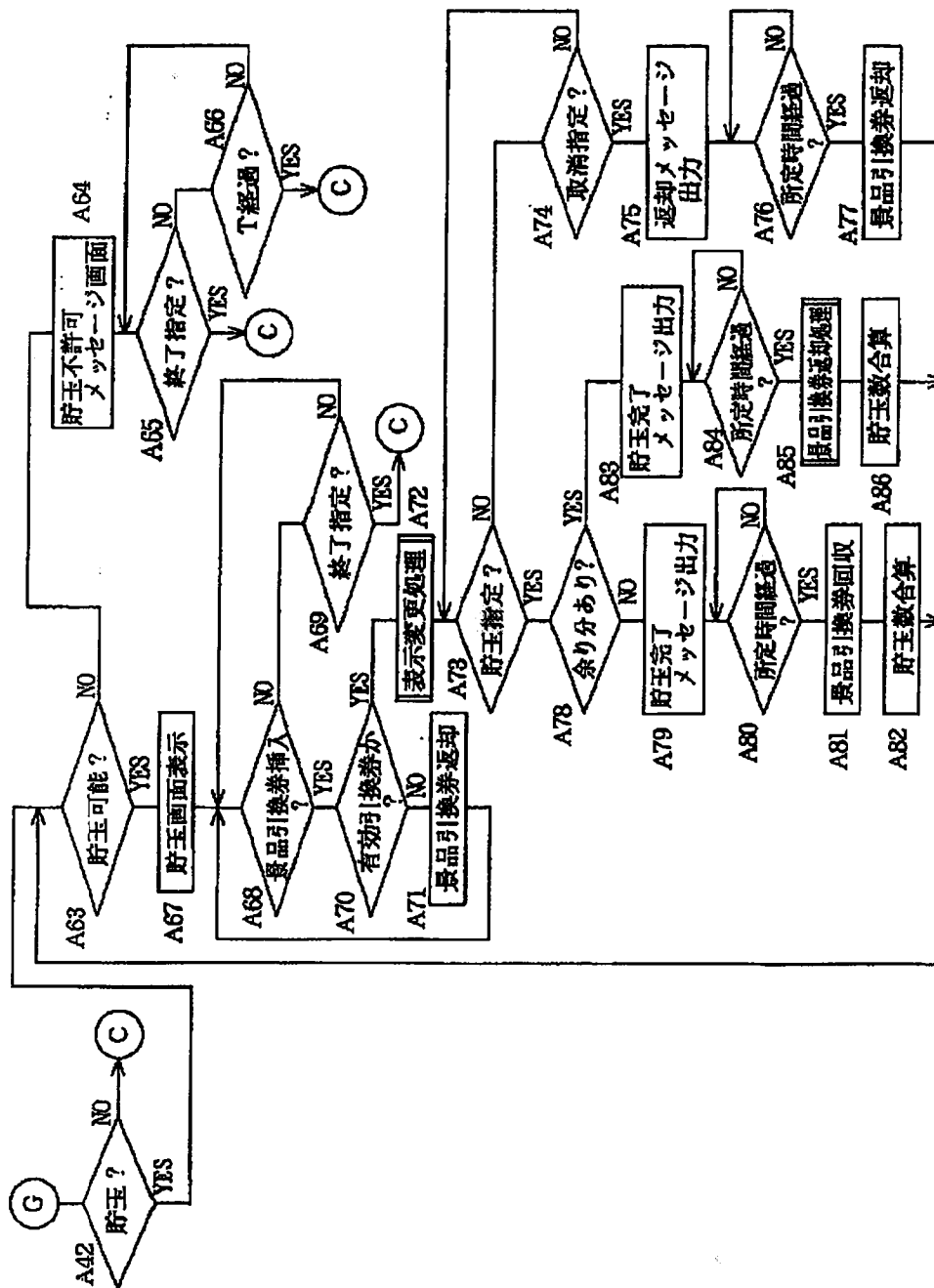




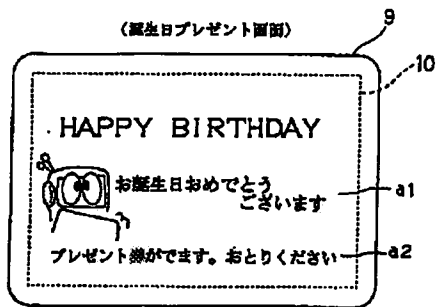
【図 4】



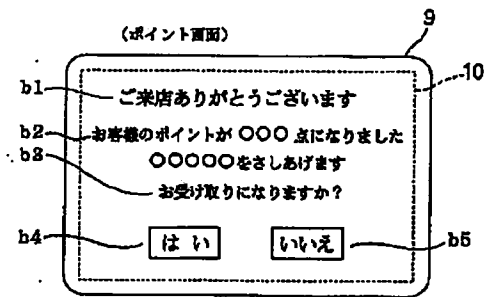
【図5】



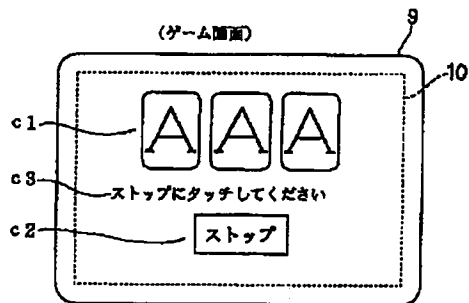
【図7】



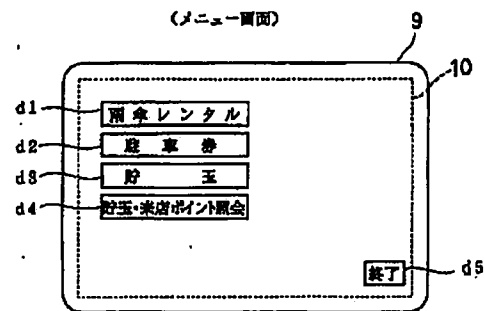
【図8】



【図9】



【図10】



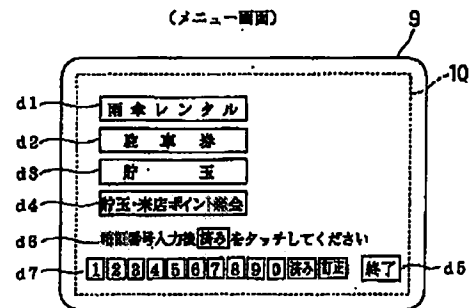
(a)

【図18】

（駐車券データ）

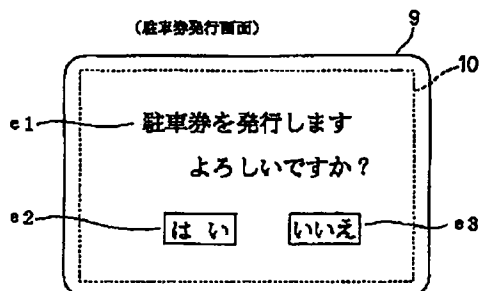
会員コード△B	通 番
ΣC	<div> <div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div><div>×</div> </div>

（メニュー画面）

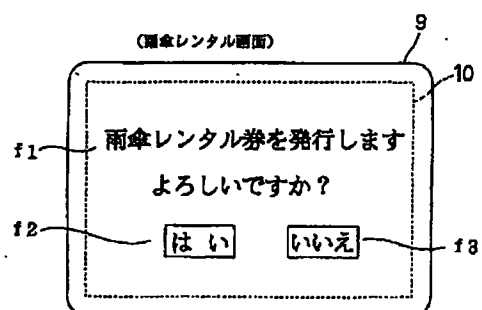


(b)

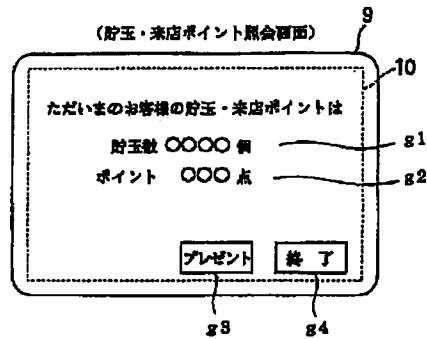
【図11】



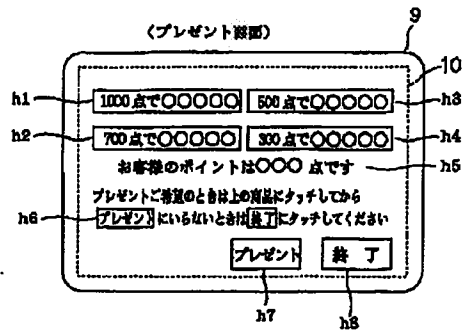
【図12】



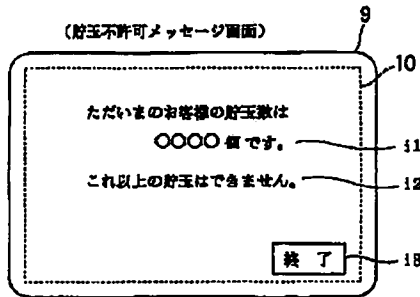
【図13】



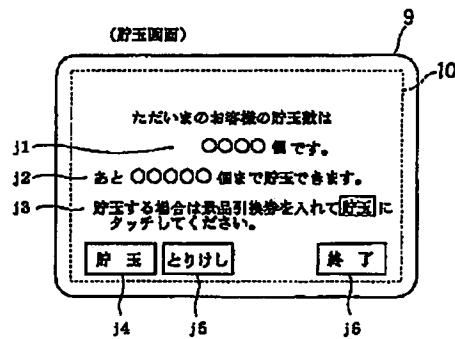
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

(会員データ)

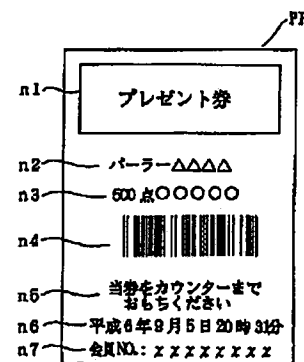
会員コード△B	暗証番号	貯玉数	来店ポイント	生年月日
X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X

【図19】

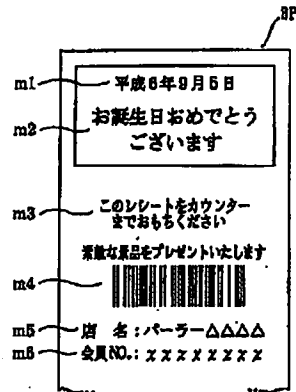
(レンタル券データ)

会員コード△B	品名コード
X X X X X X X X	X X X X X X X X

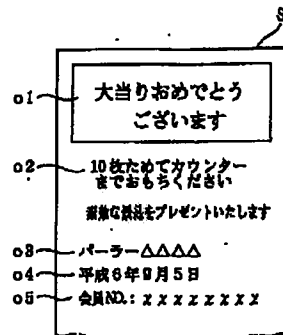
【図21】



【図20】



【図22】



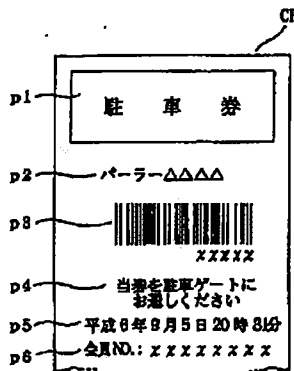
【図61】

(交換実績ファイル)

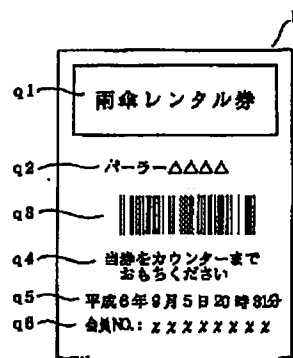
区分	商品コード△H	出庫数
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X

【図45】

【図23】



【図24】



(商品入力データ)

商品コード△H	交換玉数
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

【図25】

(誕生日プレゼント券用バーコードのフォーマット)

区分	加盟店コード△A	発行年月日	会員コード△B
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

【図26】

(プレゼント券用バーコードのフォーマット)

区分	加盟店コード△A	発行年月日	会員コード△B	商品コード△P
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X
X	X	X	X	X

【図27】

(駐車券用バーコードのフォーマット)

区分	加盟店コード△A	発行年月日	券番号
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

【図28】

(雨傘レンタル用バーコードのフォーマット)

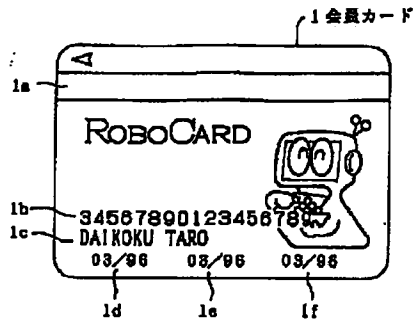
区分	加盟店コード△A	会員コード△B	品名コード
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

【図47】

(レンタル品用トランザクションデータ)

会員コード△B	レンタル品コード△HF
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

【図29】



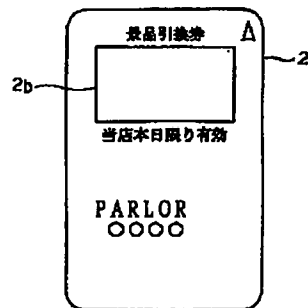
【図30】

加盟店コード△A	会員コード△B	有効期限データ△C
X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X

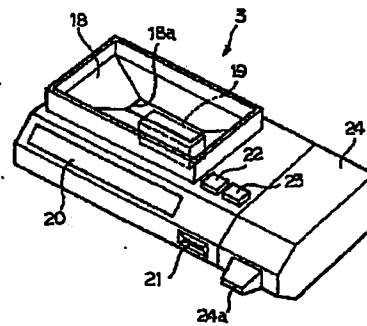
【図32】

IDコード△D	引換券番号△E	発行年月日データ△F	数値データ△G
X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X

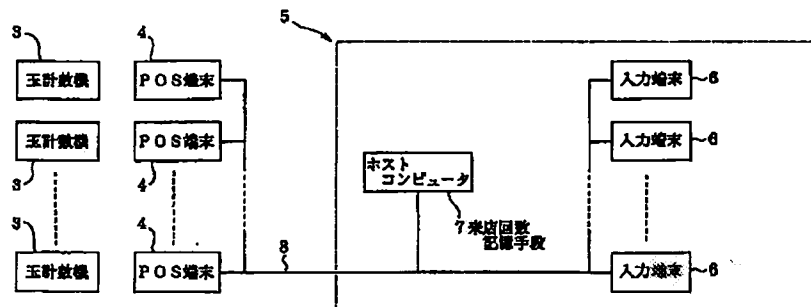
【図31】



【図34】



【図33】



【図43】

(会員データ)

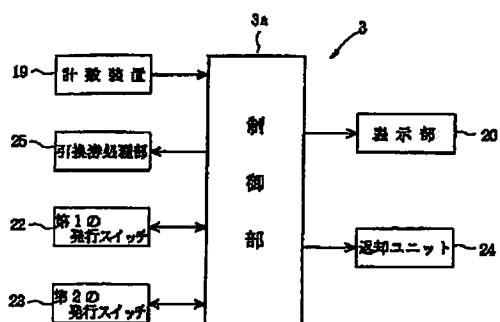
会員コード△B	暗証番号	貯玉数	来店ポイント
X X X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X X X

【図44】

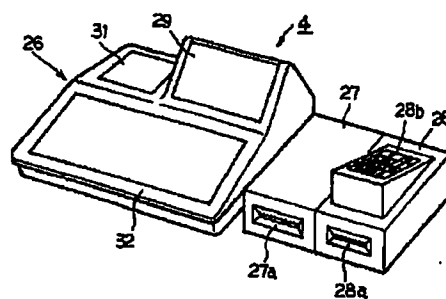
(商品マスターデータ)

商品コード△H	商品名	支払玉数	設定ポイントRP	区分フラグSF
X X X X X X X X X X X X X X X X		X X X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X X X X X X X

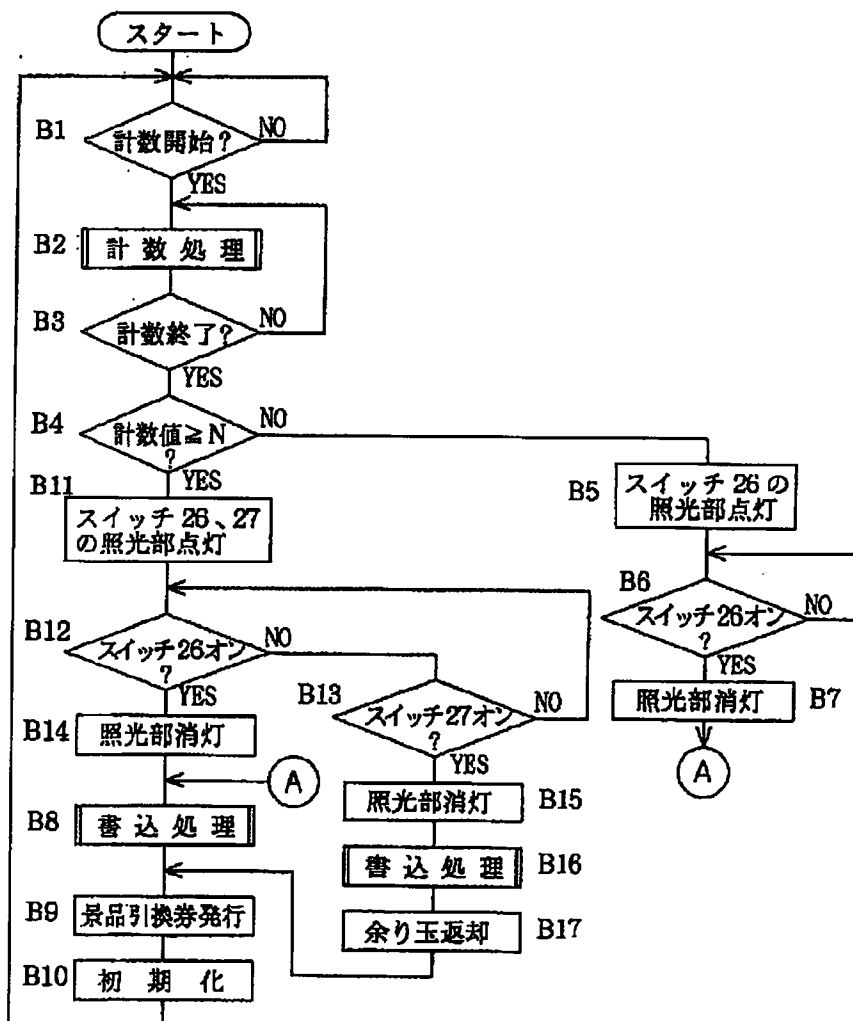
【図35】



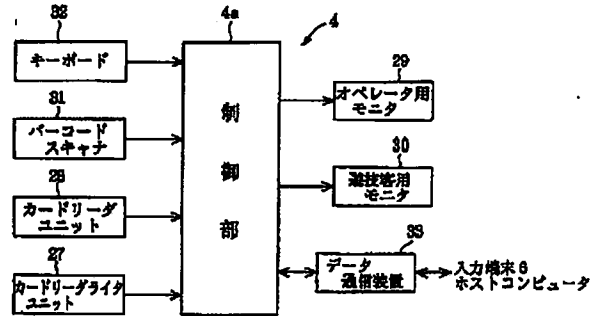
【図37】



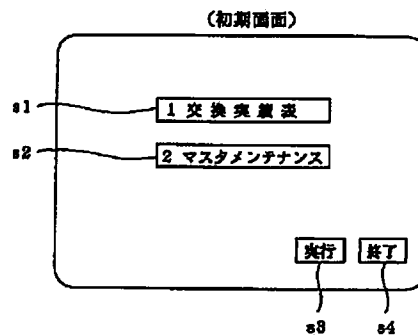
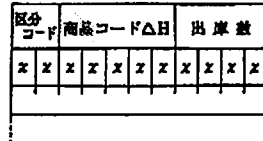
【図36】



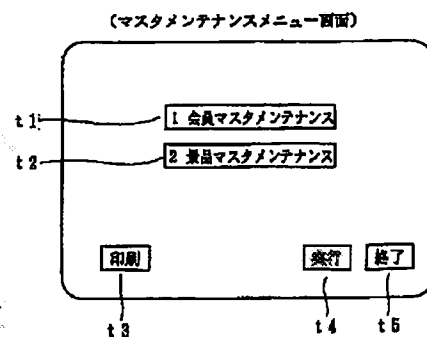
【図 39】



【図 49】

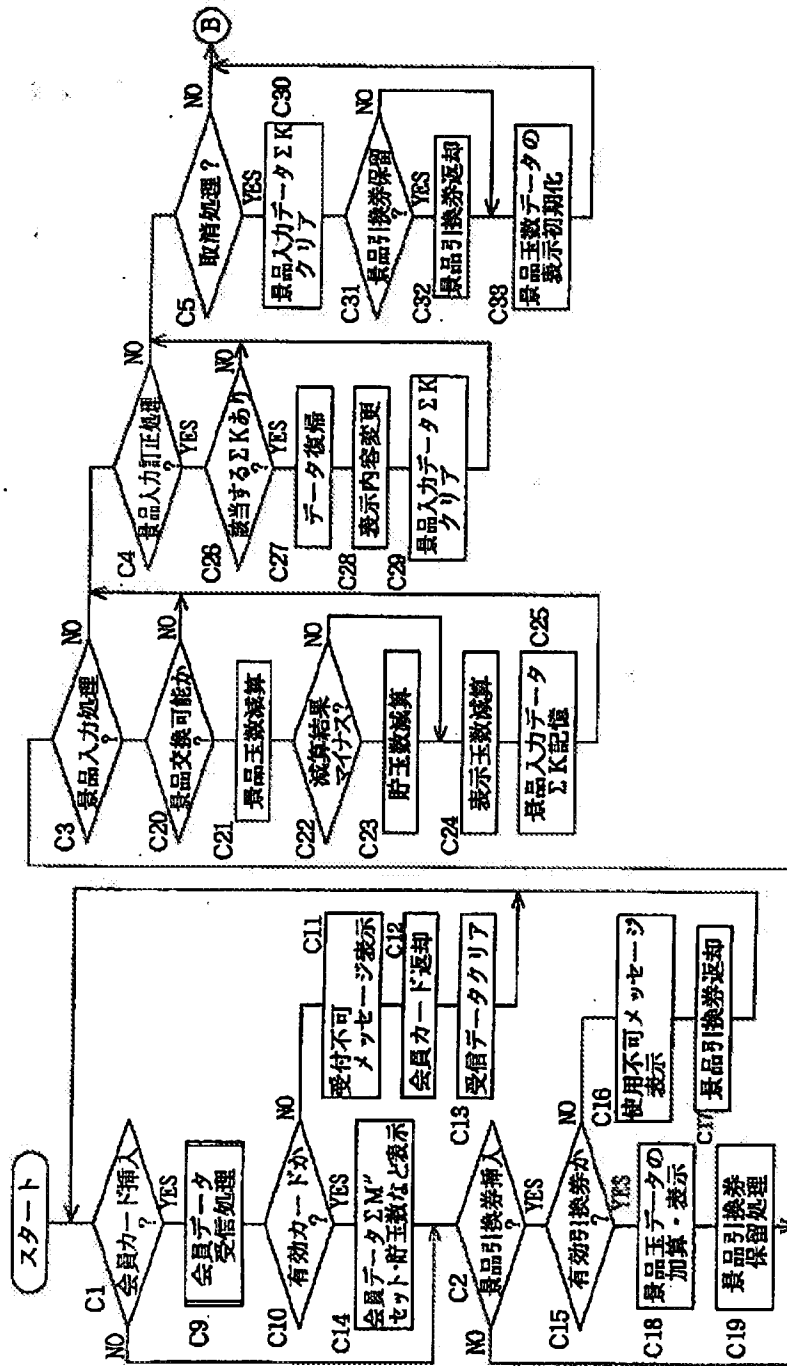


【図 5 1】

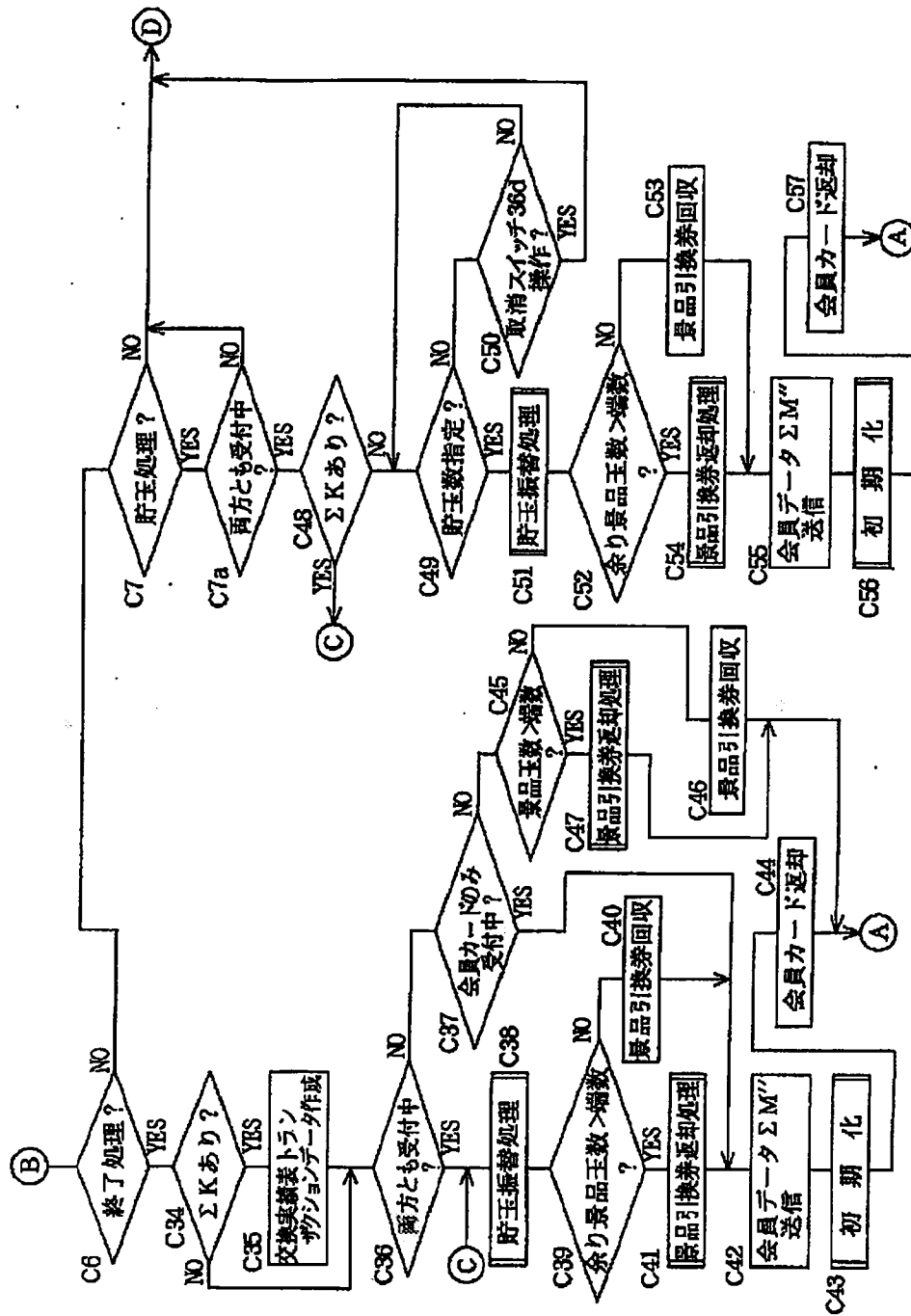




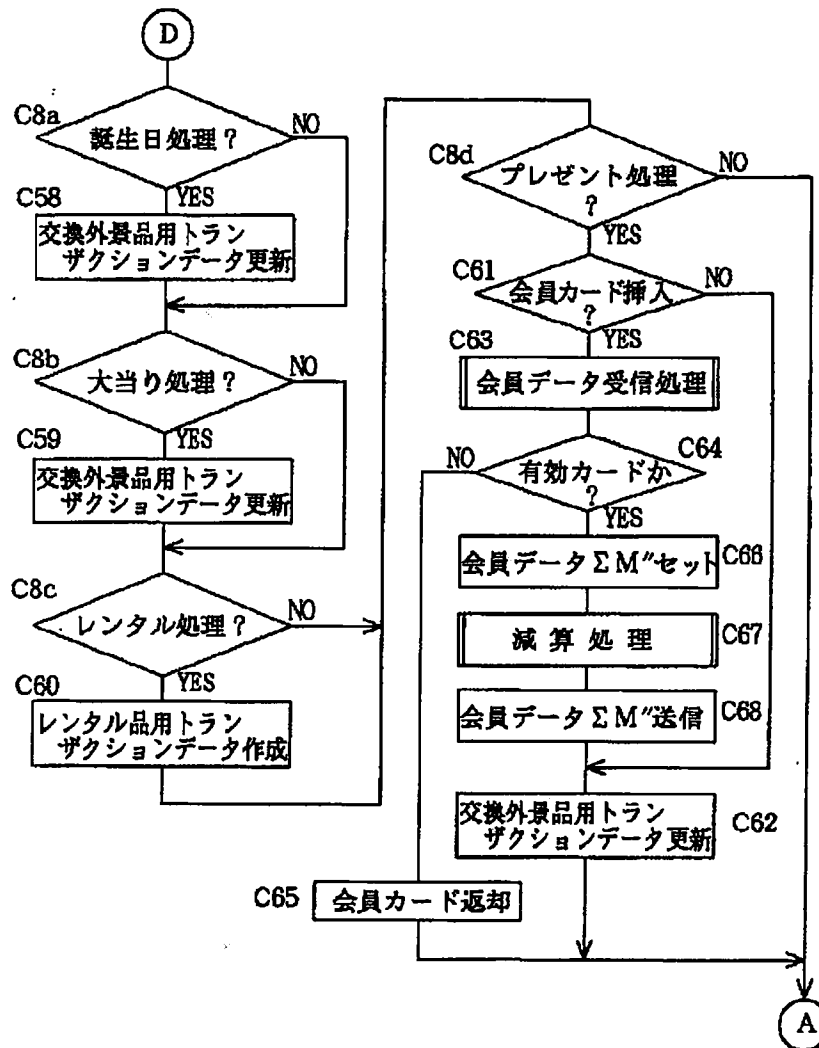
【図40】



【図 4 1】



【図42】



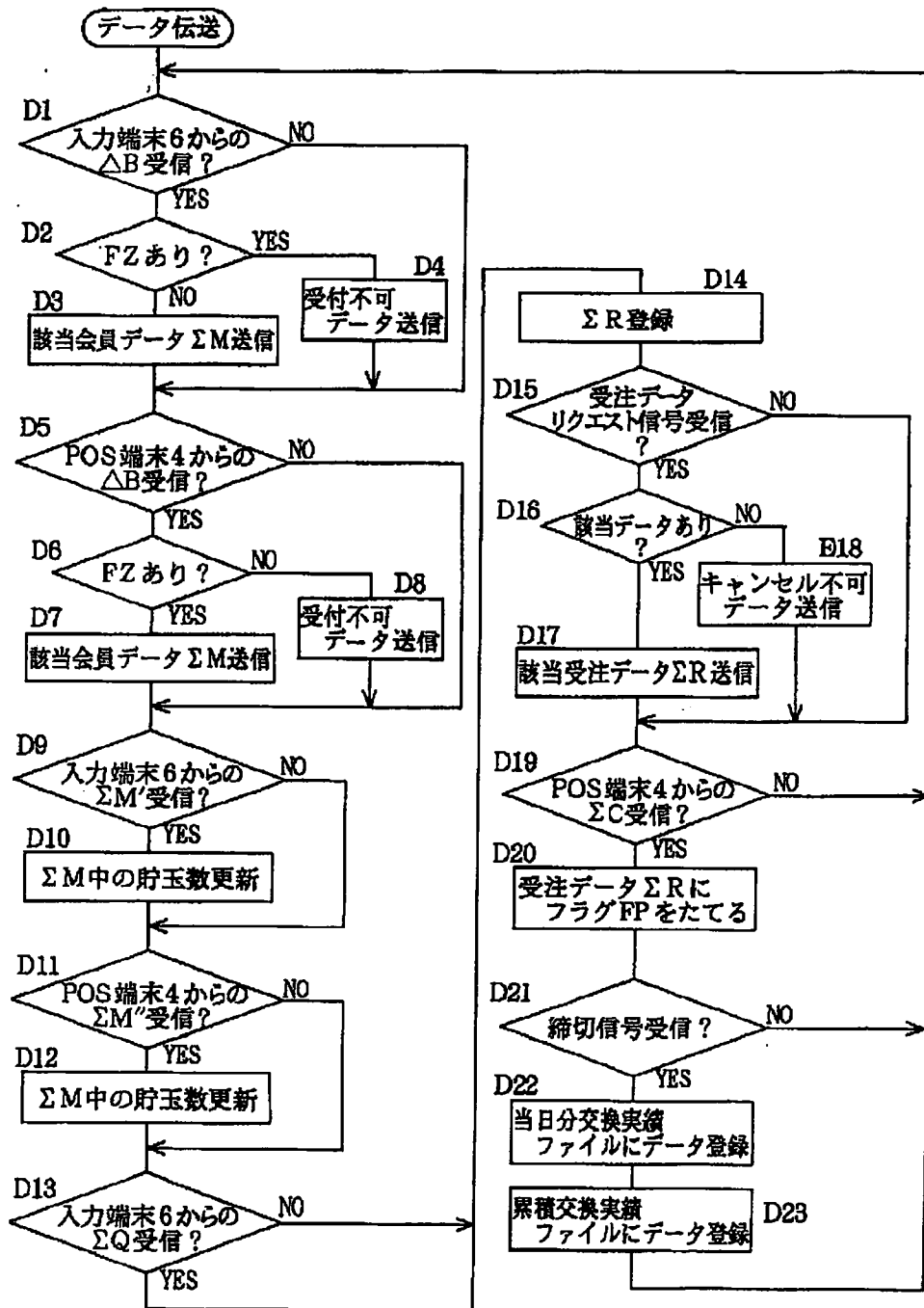
【図52】

一般景品交換実績表 平成6年8月5日			
商品コード	商品名	単価	出庫数(玉)
00001	セブンスター	85個	833(41145)
00002	ラクマイルド	70個	48(8860)
...	...	...	...
総交換玉数		841510個	

【図53】

ポイント景品交換実績表 平成6年8月5日			
プレゼント(ポイント)景品			
商品コード	商品名	単価(ポイント)	出庫数
80511	ぬいぐるみA	500	2
80512	ぬいぐるみB	500	10
...	...	...	...
75288	CDカラオケAセット	2000	5

【図 48】



【図54】

誕生日・大当り実績表 平成6年9月5日		
誕生日		
商品コード	商品名	出庫数
45103	トラベルセット(男)	5
45104	トラベルセット(女)	2
大当り		
商品コード	商品名	出庫数
48001	ハンカチセット(A)	7
48002	ハンカチセット(B)	8

【図55】

駐車券発行実績表 平成6年9月5日			
会員コード△B	会員氏名	発行時間	枚数
12345678	△△△△△△△	HH:YY	xx
12345678	△△△△△△△	HH:YY	xx
⋮	⋮	⋮	⋮
12345678	△△△△△△△	HH:YY	xx
合計			xxxx

【図56】

レンタル管理台帳 平成6年9月5日				
用 車				
会員コード△B	会員氏名	電話番号	貸出日	貸出数
12345678	△△△△△△△	△△△△ △△△△ △△△△	YY MM DD	xx
12345678	△△△△△△△	△△△△ △△△△ △△△△	YY MM DD	xx
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
12345678	△△△△△△△	△△△△ △△△△ △△△△	YY MM DD	xx

【図57】

出庫一覧表 平成6年9月5日						
商品コード	商品名	一般製品	ポイント	誕生日	大当り	繰出庫数
00001	セブンスター	887	—	—	—	887
00002	ラークマイルド	87	—	—	—	87
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
10528	カセット120分	13	—	—	—	13
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
30511	ぬいぐるみA	3	2	—	—	5
30512	ぬいぐるみB	4	10	—	—	14
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
75288	CDカラオケAセット	0	6	—	—	5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
45103	トラベルセット(男)	1	—	5	—	6
45104	トラベルセット(女)	2	—	2	—	4
48001	ハンカチセット(A)	0	—	—	7	7
48002	ハンカチセット(B)	0	—	—	8	8
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図58】

(会員マスタデータ)

会員コード△B	会員氏名	増設番号	生年月日	男女	登録年月	発行年月	有効期限	PZ
X X X X X X X X		X X X X X X X X	X X X X X X X X	X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	

住所	電話番号
	X X X X X X X X X X X X

Σ Mm

【図59】

(商品マスタデータ)

商品コード△B	商品名	玉数	販売ポイント	区分フラグSP (0000000000)
X X X X X X X X		X X X X X X X X	X X X X X X X X	

Σ P m

【図60】

(会員データ)

会員コード△B	増設番号	貯玉数	来店ポイント	PZ
X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X	

Σ M

【図62】

(取寄せ発行実績ファイル)

会員コード△B	発行時間	枚数
X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X

【図63】

(レンタル品ファイル)

レンタル品コード	貸出日	会員コード△B
X X X X X X X X	X X X X X X X X	X X X X X X X X